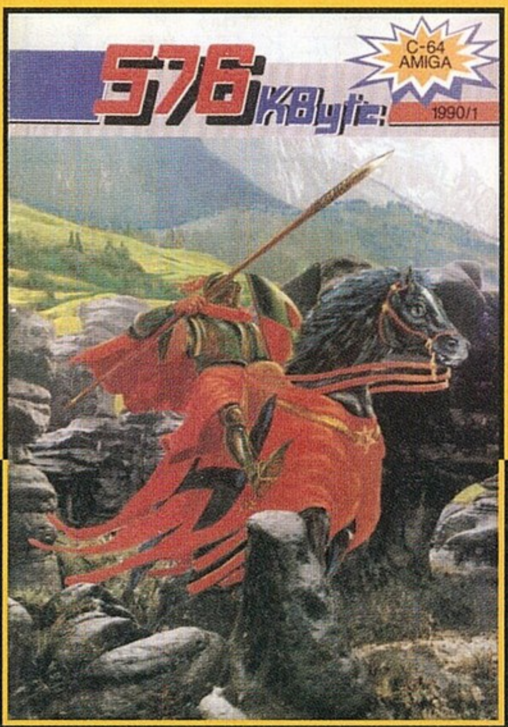

PS2 · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · RETRO · ANIME
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
799,- Ft
KONZOL
SOULCALIBUR IV
KIÁLLÍTÁSOK: E3 2008 + GC 2008 • FERRARI CHALLENGE • MADDEN 09 • DBZ: BURST LIMIT • RATCHET & CLANK: QF BOOTY
YAKUZA 2 • DRAGON QUEST SWORDS • TOO HUMAN • SUMMER ATHLETICS • NARUTO UN HEROES 2 • GUITAR HERO DS

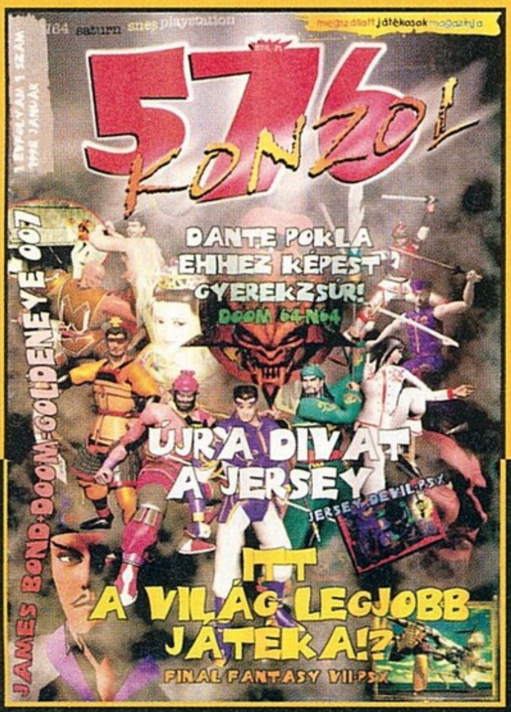
a múlt...



1990. június

576 KByte

...a jelen...



1997. december

576 Konzol

...a jövő

2008. november

A jövő pulzál...

?

tartalom »»

576 Konzol

feature

| 4 | e3 2008
| 8 | hírek - gc 2008
| 10 | hírek+
| 22 | egotrip: szép új világ
| 24 | előétel
| 30 | hónap témája: úton
| 32 | anime rovat: szamurájos, légszörfös, robotos - szerintem
| 34 | retro rovat: dreamcast scene 2008

multiteszt

| 36 | madden nfl 09
| 44 | mercenaries 2: world in flames
| 46 | hellboy 2: science of evil
| 47 | wall-e
| 48 | kung fu panda
| 49 | dragon ball z: burst limit
| 50 | soulcalibur 4

playstation 2

| 54 | yakuza 2

wii

| 56 | dragon quest swords: the masked queen and the tower of mirrors
| 58 | boom blox
| 59 | dragon ball z: budokai tenkaichi 3

playstation 3

| 61 | ferrari challenge: trofeo pirelli
| 62 | overlord: raising hell
| 63 | ratchet & clank: quest for booty

xbox 360

| 64 | too human
| 66 | summer athletics
| 67 | viva pinata: trouble in paradise
| 68 | lost planet colonies
| 69 | command & conquer 3: kane's wrath

playstation portable (psp)

| 70 | super hind
| 71 | naruto ultimate ninja heroes 2

nintendo ds

| 72 | imagine teacher
| 73 | guitar hero: on tour
| 74 | pogo island
| 74 | crash boom bang
| 75 | dragon ball z: goku densetsu
| 76 | civilization revolution
| 76 | secret files: tunguska
| 77 | glory days 2

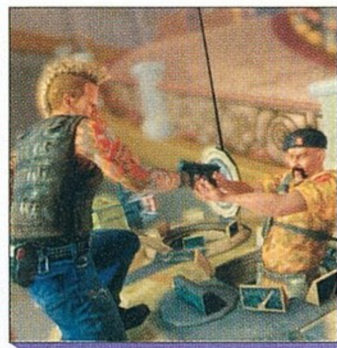
| 78 | csevegő
| 80 | cooltura

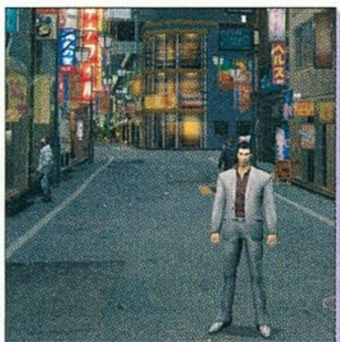


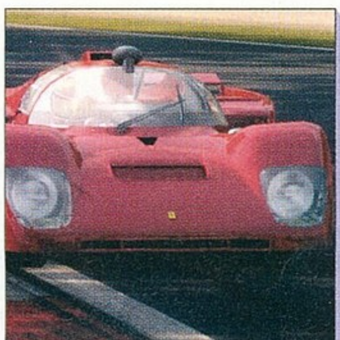
576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Soulcalibur 4 (PS3, X360) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges • ISSN 1417-9296

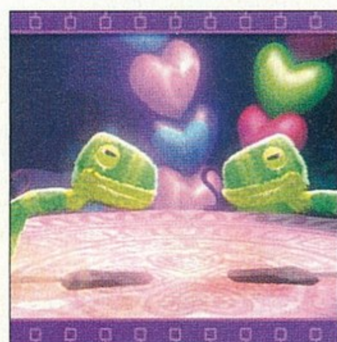
AKTuális »» 119

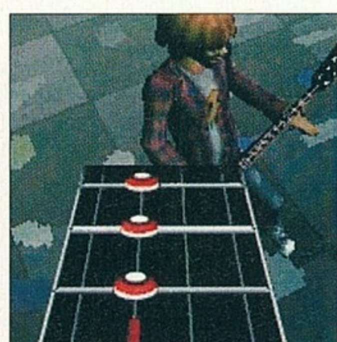
2008 szeptember – vesémet eladnám, vagy videojátékra cserélném!





madden nfl 09 36
mercenaries 2: world in flames 44
dragonball z: burst limit 49
soulcalibur 4 50
yakuza 2 54
dqs: the masked queen and the tower of mirrors 56
ferrari challenge: trofeo pirelli 61
ratchet & clank: quest for booty 63
too human 64
viva pinata: trouble in paradise 67
naruto ultimate ninja heroes 2 71
guitar hero: on tour 73

Hivatásos videojáték-tesztelői pályafutásom hajnalán még – én balga – azt hittem, ha tapasztalt, és sokat látott gamer leszek, úgy állok majd a game-ekhez, mint az öreg cukrászok a szakmájukhoz: már csak a szemük kívánja a sok fincsi édességet, és a csodálatos krémekbe is csak belenyalnak, amúgy kóstolásképpen. Mondták is a közeli ismerőseim, hogy meg fogom unni, meg elegem lesz belőle, és egyébként is, ezt idővel kinövik a rendes emberek.

Most 2008 szeptembere van, és nem akar jönni az unalom.

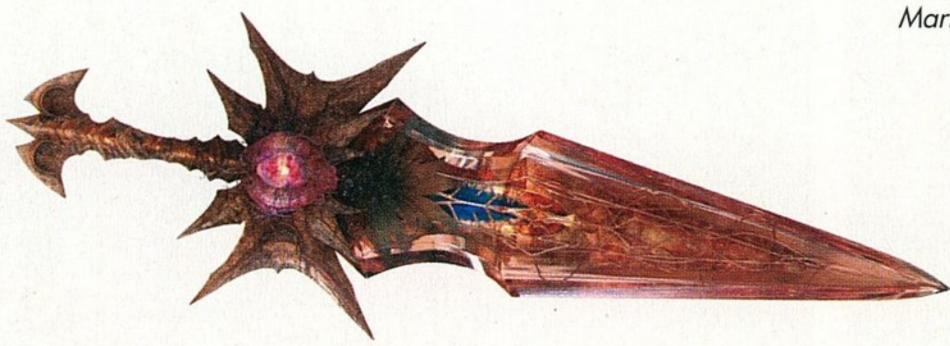
A fejem úgy zúg, mintha Neo az egész Mátrixot itt bent döngetné, pörgetné, és egyben formázná a kobakomban, miközben Smith ügynök mega-giga-robbantós anime támadásokkal szabotálja ténykedését. Szeptemberben – lapzárta közben – hajnalig tartó csaták árán nyomtam le a Too Humant, mert egyszerűen nem bírtam letenni. Az újság nyomdába küldése után tervezem a Mercenaries 2 teljes abszolválását, mert Wilson azt mondta, mi ketten majd *jól* felszabadítjuk Venezuelát. Ezt követi majd a PS3-as SOCOM, sniperként, aztán legalább két hétre gonosz jedivé válok a Force Unleashedben, ami a demója alapján őrületes rakkendroll lesz, ergo kihagyhatatlan. Jön a Disgaea DS-re, azt is meg kéne nézni, majd a Brothers in Arms: Hell's Highway, mert hát egy második világháborús cuccot akkor is végigjátszunk, ha 4 pontos, ugyebár, és ez nem annyi lesz.
Itt aztán némileg felgyorsulnak majd az események (amik már eddig is száguldottak): Legendary az Ataritól, Lego Batman (kihagyhatatlan), Fallout 3 (ez legalább 3 hét), az új Crash (hiába, imádom), Just Cause 2 (megyek, megint hőst keresnek a pálmafák alatt), Fable 2 (a legnagyobb pimp strici leszek a városban). Ezt az egészet megkoronázván dobogó szívvel öltöm majd magamra kopott, zöld uniformisomat, és tisztítom ki a gyönyörűséges M16-ost, mert hát jön a Shellshock 2, irány Vietnám. Chrono Trigger DS, hogy ne essek ki a JRPG gyakorlatból, GTI Club, mert kell a retro érzés, novemberben Resistance 2, új Motorstorm, Call of Duty, Mirror's Edge, Gears of War 2, és amikor már halálközeliben vagyok ettől a sok fantasztikus stufftól, akkor kegyelemdöfésként az eddigi leggyönyörűbb Tomb Raider, az Underworld.

Köszi, puszi, SzEGAsztok, végkimerülés, anyagi csőd, olcsó temetés.

Félek. Ha esetleg túlélem 2008-at, már most tudom, mi vár rám 2009-ben: Killzone 2, Bionic Commando, Resi 5, Silent Hill 5, SF4…

…őszintén, barátilag, és tiszta szívből sajnálom azokat, akik úgy érzik, már nem tudnak mivel játszani. Gyűjtsetek bélyeget.

Martin



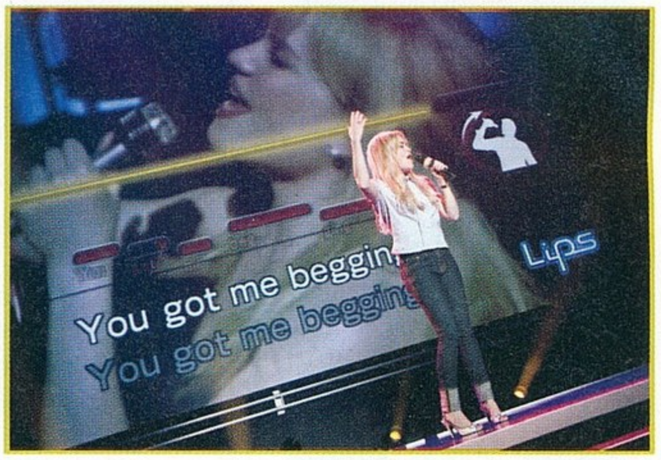
Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

e3 » microsoft «







Ha a tavalyi E3 szolid és szűk összejövetel volt, akkor az idei maga a kihalt senkiföldje: a 2008-as E3 expo leszelősen kis területen, nagyon lassú mederben csordogált, a három nagy piaci szereplő pedig ehhez mérten produkálta magát a Los Angeles-i porondon. Mint mindig, a sort idén is a Microsoft nyitotta a nulladik napon, kilencven percben mutatva meg azt, hogy hol tart ma az Xbox 360.

A tavalyi visszafogott újdonság-adag után a Microsoft idén is inkább a már biztos 2008-as kínálatra fókuszált, megerősítve pár időpontot, bemutatva pár újat, minimálisra szorítkozva a 2009-es terveiket illetően. Kezdjük a dátumokkal: november 7-én érkezik a **Gears of War 2**. Jelen generáció HALO-ja gyakorlatilag már elkészült, az EPIC jelenleg elsősorban a multiplayer porció balanszírozásával tölti az idejét. Epikusabb, kidolgozottabb és részletes dramaturgiával megtoldott történetben folytatódik a locustok elleni háború vadonatúj karakterek, járművek és helyszínek szerepeltetésével – a multiplayer móduszról nagyon sok oldalon már foglalkoztunk, úgyhogy ettől most eltekintenénk.

A **Fable 2** viszont már tényleg a finisben van, a Lionhead sokat ígérő szerepjátéka tartalmi szempontból minden építőkockát a helyére tett. Miben nyújt többet az első résznél? Ugrott a borzalmasan limitált csőszerű pályarendszer, van helyette nagy szép és nyitott világ temérdek nem játékos karakterrel, szörnnyel és interakciós lehetőséggel. A második Fable nagyon nagy hangsúlyt fektet a világot benépesítő lakókkal való kommunikációra, az általad kreált hős széles skálán mozgó lehetőségekkel fejezheti ki érzéseit, gesztusokat mutathat be, randira hívhatja a ház urát vagy nőjét, és akár még ágyba is viheti az utóbbit – Molyneux külön ki is emelte ezzel kapcsolatban az utódkészítés lehetőségét, melyet elkerülni a birkabélből készült... khm, kiegészítővel lehet. Ötletes, vicces, látványos, a Fable 2 október magasságában érkezik, a hónap stimmel, napra pontos dátumot viszont még nem tűzött ki a Microsoft.

A Rare a több éves tötymörgés után extra sebességre kapcsolva ontja magából az újabbnál újabb játékokat. Szeptember 5-én tér vissza az eredetileg a fiatalabb közönséget megcélzó VP. A **Viva Pinata: Trouble in Paradise** az első rész által bevezetett kertépítős-lénynevelgetős formula csiszolt változata, ami nagy újdonságot nem ígér, inkább a néhány ponton kissé kidolgozatlan játékmenet/interfész sorjáit csiszolja le. Ennél jóval izgalmasabb a Banjo-Kazooie franchise sorsa: a Nintendo korszakból visszatérő páros rögtön kétfrontos támadással indít. Arcade verziót kap az eredeti, immáron klasszikusnak számító platformer. A **Banjo-Kazooie** ráadásul nem áll be a teljesen ötlettelen portok sorába – a Rare nem csak HD felbontásra húzza fel egyik legsikeresebb játékát, de kicsit kicsinosítja, hozzávágja az eredeti verzióba be nem kerülő „stop and swap" funkciót és a Banjo-Kazooie-val való interakciót, aztán az egészet egyetlen csomagban pakolja ki a piactérre valamikor ősszel. A fő attrakció természetesen nem ez, hanem a **Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts**. A Rare tényleg alaposan megreformálja a sorozatot, a már a fejlesztés végén járó project a kreativitást és a járműépítést helyezi előtérbe: a legóelemekhez hasonló építőkockákból gyakorlatilag bármilyen gépesített eszköz létrehozható, így a páros nem csak a földön, de a levegőben is száguldozhat, úgy oldva meg a feladatokat, ahogy csak a játékos óhaja kívánja. A visszatérő szintek és karakterek a rajongói igényeket szolgálják ki, de ez a Banjo epizód már inkább az újoncoknak szól. A Microsoft valamikor november végén kívánja piacra dobni, így a Banjo-Kazooie kellemes levezetője lehet a nagy Locust irtó hadjáratnak.

Idén is nagy figyelmet kap az Xbox Live Arcade szekció, az augusztusi dömpinget exkluzív címek követik. 2009 elején érkezik az Orange Boksz-ból kiemelt és pár extra pályával dúsított **Portal: Still Alive**, valamikor jövőre jelenleg beazonosíthatatlan **South Park** tartalom várható, az **XNA** iniciatíva pedig végre elstartol, így egy új pengén szemrevételezhető a független fejlesztők által létrehozott játékkínálat, persze megfelelő összeg ellenében. A Piactér a világháló felé is nyit, ősztől 360 nélkül, egy nagy internetes portálon is megtekinthető és megvásárolható bármelyik tartalom.

A Microsoft tavaly saját Buzz-t csináltatott magának, idén a Singstar a soros: a már jóval az E3 előtt megszellőztetett **Lips** első blikkre tényleg nem tűnik többnek egy szimpla klónnál, valójában viszont az Európában igencsak népszerű franchise okos továbbgondolása. A fejlesztést az a iNiS végzi, akik a Gitaroo-Mannel, az Elite Beat Agents-szel és az Ouendannal már többszörösen bebizonyították, hogy értenek a zenés játékokhoz. Ezt most ismét megteszik. A Lips alapjáraton kettő darab vezeték nélküli, mozgásérzékelővel és látványos ledekkel is felruházott mikrofonnal érkezik. Felkapod a mikrofont, kiválasztod a neked tetsző számot és énekelsz: akár hamisan, akár a szöveget követve, tulajdonképpen lényegtelen, a Lips nem ismeri a Game Over fogalmát. Ha hangmagasságban és a kimondott szavakat illetően is követed a dalt, pontokat kapsz, amivel medálokat és tapasztalati pontokat szerezhetsz, új dalokat és achievementeket nyitva meg ezzel. A mozgásérzékelés éppen a pontszerzésnél jön képbe, a mikrofon rezgetésével aktiválható a Guitar Hero-ból ismerős „star power", amely lényegében az elérhető pontokat dobja meg egy adott szorzóval. A Lips nagyon nagy hangsúlyt fektet a közösségi élményre, a Microsoft mindenképp partijátékként akarja eladni – a négy mikrofon támogatása alapfunkció, az éppen aktív dalba bárki és bárhol bekapcsolódhat, ehhez elég csak felkapni a mikrofont. A félősebbeknek, nem túl kiforrott hangúaknak nem kötelező énekelni, ők egy szabvány kontrollerrel próbálkozhatnak a ritmus / ütem eltalálásával. A Lips alapjáraton 40 dalt tartalmaz eredeti hangsávval és hivatalos videoklippekkel, de a Microsoft a nagyobb régiók számára specifikus dalkínálatot tervez, a piactérre pedig folyamatosan kerülnek majd fel a repertoár kibővítő újabb és újabb szerzemények. Ráadásul a Lips a hasonszőrű játékokkal ellentétben képes a hordozható MP3 lejátszókon lévő zenei anyagok felhasználására is: az iPod és a Zune támogatás száz százalékos, legalábbis a másolásvédelmet nem tartalmazó számok esetében. A karaoke szimulátort a Microsoft még a karácsonyi nagybevásárlás előtt piacra kívánja dobni, de kőbe vésett dátumunk egyelőre nincs.

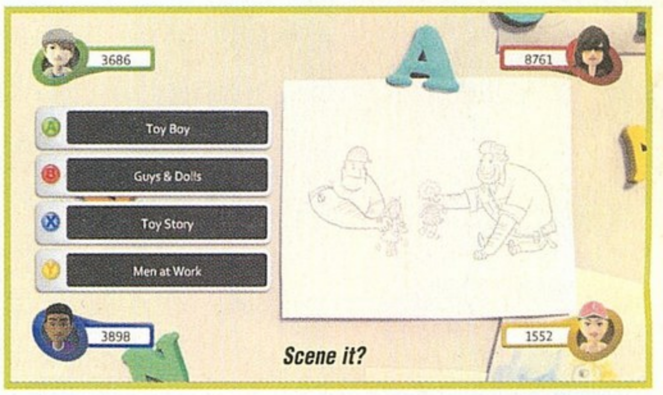
Nem a Microsoft készíti, de a színpadon a teljes vezérkar demózta az Xbox 360 exkluzív **You Are in the Movies**-t. A Codemasters minijáték gyűjteménye leginkább az EyeToy-ra emlékeztet, megdobva egy érdekes B-kategóriás filmeket idéző körítéssel. A Movies alapjáraton partijáték négy fő támogatásával, de akár egyedül is élvezhető, kérdés, hogy milyen fokkal. A minijáték gyűjtemény a Vision Camerára épül, a játék mellé csapott kiegészítő teljes körű mozgásérzékeléssel digitalizálja be felhasználóját a virtuális térbe. Milyen típusú feladatokra lehet számítani? Például biciklivel való kátyúkerülgetésre, táncmozdulatok bemutatására, bevásárlókocsi tologatásra és a többi. Itt jön képbe a mozis téma, a játék folyamatosan rögzíti a mozdulatokat, melyet egyetlen nagy trailerhez hasonlatos rövidfilmbe vághat össze a játékos: a kátyúkerülgetésből így lesz hatalmas zöld szörny elől való futás, a táncmozdulatokból fegyverhasználat. Az elkészült művek egy PC közbeiktatásával megoszthatóak a nagyvilággal, így a You are in the Movies a közösség erejét ötvözi a minijátékokkal és a filmvilággal. A Codemaster a kamerával egybecsomagolva valamikor ősszel dobja piacra.

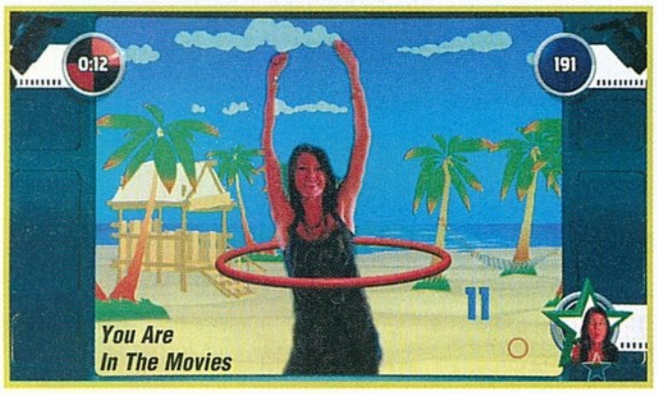
És ha már Hollywood: folytatással próbálja tovább szűkíteni a partijátékok X360-as palettáját a Scene It?. A **Scene It? Box Office Smash** továbbra sem hárdkór, második nekifutásra is Buzz klón speciális kontrollerrel, filmközpontú kvízjáték formulával és erőteljes többjátékos opcióval. A „második rész" gyakorlatilag csak az adatbázist frissíti pár új kérdésforma bevezetése mellett, továbbra is az ismertebb és nagyobb AAA alkotások részleteire fókuszálva. Komolyabb újítás multiplayer fronton szemrevételezhető, az előd érthetetlen módon komolyan lekorlátozta az online képességeket, a Box Office Smash ezt orvosolja: maximum 16 fő csaphat össze a pontokért, de összesen csak négy konzol veheti ki a részét a multiplayer móduszból. A Box Office Smash az elsők között támogatja az avatarokat – mik is azok? A túloldalon kiderül.

Mivel zárta a Microsoft a 2008-as E3-as jelenlétét? Bejelentéssel: **Final Fantasy XIII** Xbox 360-ra, a PS3-as verzióval egy időben. Sokan azóta is keresik az állukat.

W

















A Windows Media Center elindította, az Xbox 360 továbbfejlesztette, a Microsoft pedig szabványosította – a szoftveroldali termékek egyre designosabb megközelítése újabb fordulóponthoz érkezik. A gép történetében először tavasszal nem volt Xbox 360 frissítés, ősszel viszont lesz, méghozzá nem is akármilyen: vadonatúj dashboardot kap a konzol. Az **Új Xbox élményt** minden más E3-as újdonsággal egyetemben már az expo előtt megszellőztette egy, az üzleti titkaira nem túlságosan jól figyelő médiaügynökség, de teljes valójában, hivatalos megerősítéssel csak a Microsoft prezentáció alatt került elő az alapjaitól újragondolt és újraértelmezett interfész. A változás elsősorban a LIVE rendszernek és a piactérnek köszönhető, a kissé spártai indulás után a Marketplace pályája magasan felfelé ívelt, napjainkban közel 20 ezer darabot számláló mennyiségű tartalom szólítható le a felületről. Ennek kezelése és rendszerezése nem kis feladat, nem csak a szolgáltatói, de a felhasználói oldalról is, így a Microsoft egy újabb penge bevezetése helyett inkább kivágta az ablakon a jelenlegi rendszert és teljesen újat kreált helyette. Az Xbox Experience nem csak a dashboardot foglalja magába, de első körben most azzal foglalkozunk.

Kezdjük rögtön a legnagyobb újdonsággal: **avatarok**. A Wii által bevezetett háromdimenziós karakterek a jelek szerint a másik redmondi óriás tetszését is elnyerték, az avatarok lényegében továbbfejlesztett miik jóval kidolgozottabb karaktermodellel, sokrétű kusztomizációs lehetőséggel. Téged, a játékost többé nem egy nicknév és egy előre kiválasztott apró ikon, hanem egy komplett virtuális személyiség képvisel majd. Nulláról indulva több előre meghatározott séma segítségével alakíthatod ki a neked tetsző egyént, legyen az férfi vagy nő, kövér vagy sovány, kopasz vagy afrohajú, inget vagy pólót viselő. Az alapkínálat különböző achievementek és letölthető tartalmak használatával bővíthető tovább – mert az avatarok mindenhol jelen lesznek, akár olyan szinten, mint a játékokba ágyazott miik. Első körben az 1 vs. 100, a Scene It? Box Office Smash és az UNO Rush támogatja az avatarokat, értelemszerűen a jövőben a lista bővülni fog. Nem lesz HOME szerű nagy virtuális aréna az avatarok számára, a barátlista 100 fős limitje sem bővül és klántámogatás sem lesz. Az új dashboard kap viszont egy közösségi oldalt, ahol minden barát avatarja megjelenik, innen pedig könnyedén, egyetlen kattintással 8 fős csoportba rendezhető a társaság és egy online játékra invitálható, vagy épp hangalapú chatre, függetlenül attól, hogy az egyes felhasználók a dashboardon vagy épp egy játékban tartózkodnak-e. A Microsoft nem kényszeríti rá az összes felhasználóra az avatarok használatát, a jövőben is használható a sima kétdimenziós játékoskép is. Természetesen a virtuális én teljesen ingyenes, a Silver felhasználók ugyanúgy kiaknázhatják a bennük rejlő lehetőségeket, mint a Gold előfizetők, a jövőben fizetni maximum majd csak a speciálisabb ruhadarabokért/kiegészítőkért kell.

Dashboard. Az első és legszembetűnőbb dolog maga a dizájn, a szemnek roppant kényelmes szürke háttér, a diafilmszerű, kártyalapokra emlékeztető felosztás és a tükröződő felületek láttán nyilvánvaló, hogy az eddigi pengeszerű felosztás ugrott. A gép egyes funkcióit egybefogó csoportok a képernyő bal felső sarkában listaszerűen jelennek meg, első körben a „My Xbox 360", amely továbbra is a képeket, a birtokolt játékokat, a Media Center kapcsolódást és a rendszer beállításait tartalmazza az immáron avatarközpontú játékoskártyán felül. A megvásárolt arcade címeket összefogó fül egy új szekcióval bővül: a telepített szoftverekével. Az őszi frissítés immáron a merevlemez teljes körű kiaknázását engedélyezi, lehetővé téve a dobozos termékek installálását, az utasszállító repülőgépek hangszintjét megszégyenítő drive kiiktatása és a töltési idők csökkentése érdekében. A telepítés nem kötelező, sem az arcade, sem a bolti termékek installálása sem lesz alapkövetelmény, installálni minden csak akkor fog, ha a gép tulajdonosa is úgy akarja. Hátrány, hogy ennek ellenére a lemez a gépben kell, hogy legyen: a Microsoft így akar gátat szabni egy újfajta másolási technológia létrejöttének, na meg persze az sem érintené túl jól az ipart, ha ezentúl senki sem vásárolná, csak kölcsönözné a szoftvereket. Az Apple multimédiás interfészére kísértetiesen emlékeztető koncepció nagy előnye a gyorsaság, többé nem kell hosszú másodperceket várni a játékok kilistázására és az online kapcsolódást igénylő oldalak betöltésére, minden azonnal és hibamentesen jelenik meg. Ez különösen a kiemelt tartalmakat összefogó „Spotlight" esetében látványos, ahol az egyes kártyalapok a legfontosabb újdonságokat animált formában jelenítik meg.

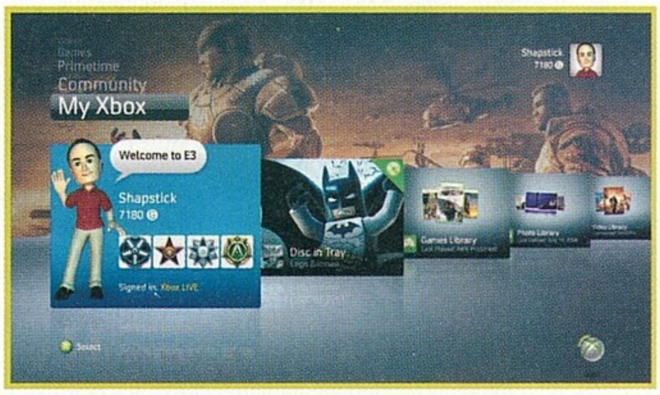
Új dashboard mellé új **guide** jár, a kontroller közepén elhelyezett nagy Xbox gomb nem veszíti el a funkcióját, sőt, újabb lehetőségekkel bővül – a penge alapú menürendszer nem tűnik el véglegesen hanem lecseréli a guide-ot. A már ismert felület jóval kisebb területen, leegyszerűsített és átlátható formában jelenik meg. A guide-ból már nem csak a gépen tárolt zenék indíthatóak el, de lényegében a gép minden funkciója elérhető. Megtekinthető a profil, kinyitható a lemezmeghajtó tálcája, szemrevételezhető a merevlemezen tárolt összes tartalom vagy módosítható a gép bármelyik beállítása. Apropó beállítások, a Microsoft a gép megjelenése óta áhított funkcióval fejeli meg a frissítést, a VGA kábelen vagy HDMI-n át használt X360-ak immáron megbirkóznak a 16x10-es képaránnyal és az 1440x900-as/1680x1050-es felbontással is. Igazán nagy kényelmet a feltelepített játékok elérése jelent, mivel a guide képes bárhol és bármikor váltani az előre telepített tartalmakra. Mi lesz a súlyos összegekért megvásárolt dashboard témák és játékosképek sorsa? Ha nem is minden esetben, de az esetek döntő többségében továbbra is használható minden megvásárolt háttérkép és ikon: a játékosképek értelemszerűen az avatarok helyett, a háttérképek pedig az új dashboarda épülnek be igencsak látványos formában.

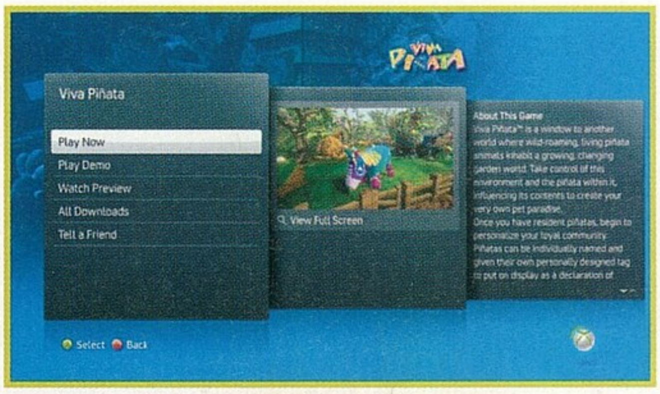
Az újdonságok listája tulajdonképpen ennyi, ugyan az Egyesült Államokban roppant népszerű Netflix is csatlakozik a Video Marketplace tartalomszolgáltatói közé, de ez minket sajnos nem érint, továbbra is kimaradunk az online film- és sorozatletöltés misztikus és csodával felérő világából. Az új dashboardot viszont megkapjuk, így ősszel minden Xbox 360 tulajdonossal egyidőben vethetjük bele magunkat a designos, funkciókban bővelkedő új interfész rejtelmeibe.

W













e3 » nintendo «



Az előző esti FF13-as traumából felocsúdva magyar idő szerint este hat órakor a Nintendo is színpadra vonult. Az előző évi sokkterápia után idén mindenki nagy újdonságokra számított: az ismert franchise-ok folytatásaira, új Zelda és Mario epizódra, a régóta pletykált Pikmin visszatérésére na és persze az égető tárhelyprobléma megoldására. Mi lett helyette? A 2007-es Wii Fithez hasonló casual orgia, főszerepben a rettenetesen idegesítő hanghordozással megvert új marketinges hölggyel, az amerikai vezérkarral, és a hobó zenésszé avanzsált Miyamotóval.

A Nintendo tőle szokatlan módon már az expo előtt előtte a puskapora egy részét, ráadásul hardveres újdonságot: jövő tavasszal (?) érkezik a **Wii MotionPlus**. A nem teljesen precíz mozgásérzékelés problémáját megoldó kiegészítő egy újfajta giroszkópos érzékelőt tartalmaz, amellyel a kontroller egy az egyben képes lekövetni a kézmozdulatokat, így nyújtva száz százalékos hatásfokú technológiát. Külön beállítást/telepítést nem igényel, elég csupán a Wiimote aljára csatlakoztatni – a hátrány innentől egyértelmű, az eszköz az így sem valami bőkezűen mért élettartamot rövidíti, hiszen az energiát a kontrollerből nyeri. Az aljára pakolt plusz portnak hála a nunchaku csatlakozásáról sem kell lemondani. A bejelentés nem csak a nagyközönséget, de a Wii közeli fejlesztőket is meglepte, habár a Nintendo tervezőasztalán a MotionPlus már az alap Wiimote modell elkészülte óta ott van, megjelenéséig egészen mostanáig kellett várni, éppen ezért komoly támogatást jelenleg nem élvez. Ami biztos az az, hogy a hivatalosan még be nem jelentett Red Steel folytatása ki fogja használni a képességeit, a Nintendo a maga részéről a Wii Sports Resorttal támogatja 2009 tavaszától.

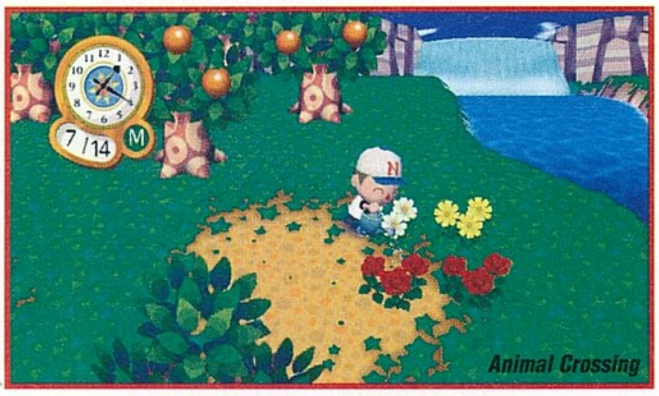
A **Wii Sports Resort** bemutatása nagyon nem lepett meg senkit, a Japánban továbbra is slágerterméknek számító, nyugaton a gépek mellé csomagolt Wii Sports folytatása kihagyhatatlan ziccer. A MotionPlus erejére erőteljesen építkező, de az alap Wiimote-tal is gond nélkül használható Resort hivatalosan legalább tíz sporttípussal jön, de az E3 alatt csupán három volt megtekinthető. A frizbidobálás a női játékosokat célozza meg, a jetskizés lényegében egy végletekig egyszerűsített Wave Racer, míg a Fencing a klasszikus kardozás szerelmeseinek nyújt kikapcsolódást vér és erőszak nélkül persze. A Resort mellé alapból jár egy MotionPlus és egy Wiimote védő műanyag tasak – megjelenés jövő tavasszal.

Ha már Wii játékvonulat: a Sports és a Play ággal elindult játékcsalád új taggal bővül, finisbe ért a **Wii Music**. A Music talán a legrégebb óta ismert Nintendo fejlesztés, még a 2005-ös Tokyo Game Show alkalmával került terítékre, de a 2006-os E3 után csak nagyon ritkán merészkedett elő. Egészen mostanáig, a prezentációt maga Shigeru Miyamoto vezette le, szavakkal leírhatatlan felvezetéssel. A manapság dúló trenddel szembemenve a Wii Music nem ritmusjáték, hanem „zenei élmény": több mint félszáz hangszert tartalmazó repertoárjával maximum négy fő állhat össze egy közös jammelésre anélkül, hogy a képernyőn bármiféle kottát vagy színes gombot kellene figyelni. Hangot előcsalni a felvonultatott kelléktárból a gombok segítségével lehet, a Wiimote minden egyes pontja egy adott dallamnak felel meg. Az egész nagyon hasonlít a még mindig forgalomban lévő gyerekjátékokra, hangzását tekintve nagyon nem is szakad el attól: a kilencvenes évek elején (hála az égnek) kihalt MIDI technológiára kísértetiesen emlékeztető színvonal nem fogja a Guitar Hero és a Rock Band trónját megdönteni, de a Wii tulajok számára (főleg egy nagyobb buli keretén belül) mindenképp jó szórakozás lehet, hiszen zenei tudást nem igényel, hangszerből rengeteg van, ráadásul bandát is lehet alapítani. Ami biztos, az a hegedű, a zongora, a gitár, a szaxofon, a duda, a bongo, a rumbatök és a dobok szerepeltetése. Utóbbi esetében a Wii Fithez mellékelt Balance Board is funkciót nyer, ráadásul komplett doboktató szekció is helyet kap az egyelőre nem teljesen tiszta játékrendszerben. A Wii Music elvileg idén ősszel minden régióban megjelenik, Japánban októberben biztosan, a Nintendo csak ott közel két milliót szeretne eladni belőle. Sikerülni fog.

Nintendo 64-en indult, Gamecube-on folytatódott de igazán DS-en és most Wii-n teljesedik ki: a Nintendo kínálat egyetlen épkézláb „egész estés" szoftvere, az AC széria új fejezete. Az **Animal Crossing: City Folk** régóta pletykált fejlesztés, eredetileg a WiiConnect 24 funkció legfőbb zászlóshajója lett volna, de a fejlesztés elhúzódása miatt az őrült városka kapui csak idén nyílnak meg. A City Folk nagyrészt az eddigi Animal Crossing formulára épül, vagyis továbbra is adott egy eszelősebbnél-eszelősebb, de hihetetlenül szerethető karakterek által benépesített apró közösség, te pedig mint az új lakó illeszkedsz be az ő életstílusba. Felhúzhatod a saját kis álomházad, berendezheted bútorral, adhatsz és vehetsz tárgyakat, felfedezheted a környezetet. Visszatérnek a valós életből kölcsönzött ünnepek, lesz Húsvét, Karácsony és Halloween, természetesen az ehhez illő karakterekkel. A City Folk nagyon erőteljesen épít a közösségi élményre és a nagy Nintendo hálózatra. Első körben letölthető tartalmak várhatóak új bútorok és egyéb tárgyak képében, de a DS-sel való kapcsolat is alapfunkció lesz: a Wild Wordben megálmodott karakter minden különösebb gond nélkül zavarható át a City Folk világába, vagy akár egy másik Ciy Folk falvába. Igazán nagy szerepe ennek a teljesen új területen lesz, a City Folk megnyitja kapuit a nagyvilág, egész pontosan egy nagyobb város előtt. A busszal elérhető új terület temérdek érdekességet rejt: a fél tucat különböző holtban új frizura vételezhető, az aukciós házban különleges erekjék adhatók és vehetők, a nagy közösségi területen szemrevételezhető más játékosok falvának állapota, akár első kézből, látogatás által is. Az ehhez szükséges szöveges kommunikáción felül a Nintendo végre a komolyabb üzenetváltást is megoldja külön hardveres kiegészítő által. A **Wii Speak** lényegében egy a képernyő tetejére helyezendő mikrofon, amely USB porton át kommunikál a géppel. Egyelőre csak a City Folk támogatja, de a The Conduit fejlesztői is jelezték a használatát. Külön megvásárolandó kiegészítő, a játék doboza nem tartalmazza; az új Animal Crossing első körben Japánban jelenik meg november elsején, elvileg Európa még idén, várhatóan pár héttel később kap belőle.



Komolyabb bejelentésből lényegében ennyi, a Nintendo nagyon nem vitte túlzásba a nagyobb közönséget érdeklő újdonságokat. Meglepően kevés figyelmet kapott a DS exkluzív GTA, a **Grand Theft Auto: Chinatown Wars** idén ősszel kíván megjelenni de egy logón kívül semmink sincs belőle. Amit tudni lehet az az, hogy a fejlesztést a két PSP-s epizódot jegyző Rockstar Leeds végzi, a történet a modern Liberty Cityben bonyolódik, a játékmenet pedig mind az érintőképernyőt, mind a mikrofont kihasználja és elvileg a Nintendo Wi-Fi Connectiont is támogatja valamilyen úton-módon. Az előadás első negyedét kitöltő **Shaun White Snowboarding** ugyan nem Wii exkluzív, de mindenképp érdemes figyelni rá: a PS3-on és X360-on az Assassin's Creed engine által meghajtott snowboard szimulátor talán az első épkézláb Wii Balance Boardot támogató teljes értékű játék. Az újszerű irányítás állítólag nagyon gyorsan megszokható és kisebb pontatlanságoktól eltekintve kifejezetten precíz, stílusát tekintve pedig minden platformon hiánypótló, hiszen a téli sportokat dicsőítő fejlesztések manapság meglepően ritkán tűnnek fel. Ráadásul a Wii képességeihez mérten még szépen is fest, a kérdés persze csak az, hogy hosszútávon mennyire tud változatos maradni. A háttérben azért van mozgolódás, a közönség csalódása után Iwata és Miyamoto tűzoltás gyanánt elhintett bár biztató jelet – a Zelda és a Mario csapat nagyon munkálkodik, Miyamoto ráadásul egy új **Pikmin** epizódot is felügyel, remélhetőleg a Wii-t és nem a DS-t megcélozva a már ismert karakterekkel, a bámulatosan aranyos körítéssel és egyszerű irányítással. A kérdés csupán az, hogy mikor láthatunk ebből valamit, vagy inkább mikor jelennek meg: a Wii-nek most már égető szüksége lenne erőteljes first party támogatásra, mert az évi egy Nintendo fejlesztés nem éppen az a tejjel-mézzel folyó Kánaán, ami a szintúgy ebben a cipőben járó Gamecube után egy sikeresebb konzolgenerációtól elvárna az egyszeri vásárló. A Nintendót meg lehet érteni, továbbra is úsznak a pénzben, szerény 1 milliárd dolláros bevételt könyvelhettek el július végén az első negyedéves eredmények után. A Wii magabiztosan vezeti a konzolháborút az eladások szintjén, átlépve a lélektani 30 milliós határt. Jövőre ideje lenne ehhez méltó komolysággal kiállni a színpadra.


Animal Crossing


Wii Sports Resort


Animal Crossing


Wii Music


Wii Sports Resort

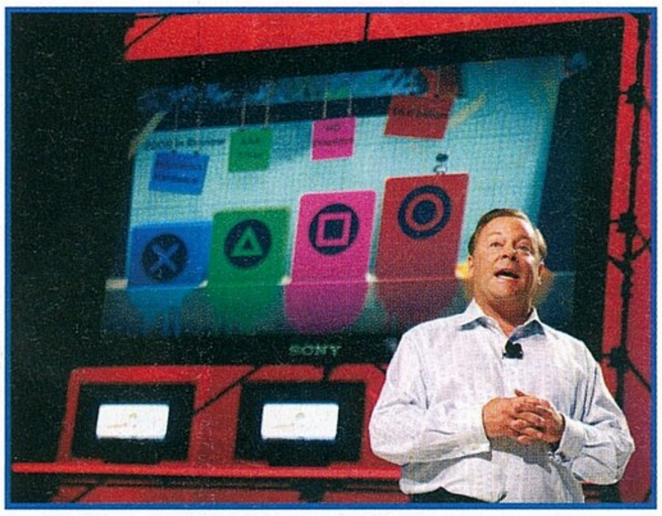


Egy év elteltével sem csökkent a nyomás a Sony vállán, sőt: a hétfői Xbox 360-as Final Fantasy XIII bejelentés után az E3-as konferenciák sorát záró nagyvállalatnak minden lapját ki kellett volna terítenie ahhoz, hogy a középszerű E3 képzeletebeli trófeájával és nyugodtabb rajongói visszajelzésekkel hagyják ott a kiállítóteret. Ám a Sony a rettenetesen hosszú, több mint két órás prezentációja alatt még a Nintendónál is szűkmarkúbban bánt a szoftveres újdonságokkal, gyakorlatilag ugyanazt a felhozatalt reklámozva, mint a PS3 startjakor, csak épp a négyzeten: 2008 ismét a Resistance és a Motorstorm franchise jegyében telik, annak ellenére, hogy csak az előbbi kapott prezentációs lehetőséget a mustra alatt.

Kezdjük rögtön a Resistance-szel: a folytatásról újat írni gyakorlatilag lehetetlen, az Insomniac már mindent előadott a várható újdonságokról, így inkább a família egy új tagját mutatnánk be. A **Resistance Retribution** PSP exkluzív mellékepizód, amely hetekkel az első rész lezárása után veszi kezdetét. Főhőse nem Hale, hanem egy újonc, a brit seregnél szolgáló James Grayson. Grayson motivációja nem egyszerű, a bátyja pilótaként szolgált a háborúban, ám az ellenséges vonalak mögé került és végül Chimerává vált. Saját bátyjának megölése és egy nem túl barátságos vérengzés után Grayson a börtönből szabadulva vág neki a történetnek, felgöngyölítve a Chimera átképzőtáborok szövevényes hálózatát. A Retribution mögött az a Bend Studio áll, akik a hardveren már többszörösen bizonyították a Syphon Filterrel, így nem meglepő, hogy az első hordozható Resistance a TPS vonulatot erősíti. A Bend szerint a Syphon Filter sokaknak túl nehéz volt, így a Retribution könnyedebb, de intenzívebb akcióélményt kínál. A részletes célzást segítő rendszerrel mindenki könnyedén a célkereszt elé terelheti a chimerákat, akár fedezék mögül is, hasonlóan a Gears of Warhoz. Közel 10 ellenféltípus kapható majd lencsevégre, a Bend szabadon szemezget az első és a második részből, de új rondaságokat is papírra vet. A Retribution multiplayer terén is ki akar emelkedni a mezőnyből, a nyolc felhasználó öt játékmódban mérheti össze a tudását. A handheld Resistance kifejezetten tetszetős, a továbbfejlesztett Syphon Filter engine tényleg megizzasztja a hardvert: a Retribution valamikor jövőre jön, várjuk sok szeretettel.

Nagy csendben volt az elmúlt két évben a korábban a MechWarrior, mostanság a SOCOM szérián dolgozó Zipper Interactive. Nem véletlenül, a washingtoni stúdió nagyon ambiciózus terveket szövöget. NAGYON: az előadás végére tartogatott, de általunk ebben a szent pillanatban bemutatásra kerülő MAG minden idők legnagyobb multiplayer küzdelmét tálalja. A Massive Action Game a Battlefield által kitaposott csapat alapú háború útjára réved el, csak épp mindent sokkal magasabb szintre helyezve. Tessék megkapaszkodni: a MAG-ben nem 32, 64 vagy 128 fő, hanem rögtön 256 csap össze! A játéktér egy hatalmas, temérdek épülettel és egyéb látnivalóval megspékelt terület, temérdek objektívával, kisebb misszióval, elfoglalandó és megvédendő erődítményekkel. A 256 fő nem egyszerre, hanem 8 fős szakaszokra oszolva eshet egymás torkának, nem csak gyalogos, hanem akár ejtőernyős landolással. Hogy ez pontosan hogyan is fog működni, egyáltalán milyen technológia áll a háttérben... nos, ezt csak a Sony és a Zipper tudja, a tervek mindenesetre nagyravágyóak, az előre rögzített hangulatfokozó trailer mindenesetre feltette a térképre a MAG-et. 2009 előtt semmiképp se tessenek rá számítani, ha tippelnünk kellene, akkor bátran tennénk 2010 végére is.

Nem csak a multiplayer shooterek, de a konzolos online szerepjátékok terén is forradalomra készülnek Sonyföldön. Az E3 előtt már hetekkel korábban teaselő, de teljes valójában csak az előadás alatt feltárt **DC Universe Online** most már tényleg teljes erőbedobással akarja meghonosítani az ismeretlen terepen a stílust. A DC univerzum egészét egybefogó masszívan online szerepjáték mögött több veterán áll: a projectet a DC képregények rajzolásában igencsak jártas Jim Lee vezeti, a fejlesztésben pedig a zsáner modern változatát megalapozó Everquest veteránjai segédkeznek. A DCO-ban ugyan szerepel a képregényvilág összes nagyobb hérosza, de irányítani egyiket sem fogod: a játék elején jó MMO-hoz mérten cipőfűzőtől a fülbevalóig te magad hozod létre a főszereplőd, két oldal közül választva. Lehetsz hős vagy épp gazember, döntésed komoly szerephez jut. Példa? Sétálsz az utcán, ahol épp Superman és Lex Luthor pofozza egymást. Hősként beállhatsz segíteni Supermannek, addig verve örök nemezisét, míg az padlót nem fog, de ha úgy tartja kedved, akkor felsorakozhatsz Lex oldalán, épületeket rombolva, kriptonitot hajigálva. A DCO teljes egésze Metropolisban játszódik, a város hatalmas és temérdek lehetőséggel kecsegtet, ráadásul nem statikus díszlet hanem dinamikusan változó terep – rajtad kívül létezik, harcok és egyéb atrocitások tőled függetlenül is kitörhetnek. Gyakorlatilag minden felvehető, rombolható, ugyanolyan könnyedén hajigálhatsz lámpapóznákat, mint egy komplett kamiont, de persze az időd legnagyobb részében saját szuperképességeid kifejlesztésével és használatával töltöd majd. Az emberfeletti erők értelemszerűen a középpontban állnak, de a nagyobb szélsőségek elkerülése végett (Superman kvázi halhatatlansága, Batman felülmúlhatatlan lopakodása) a SOE inkább nem egy komplett lufit, hanem csak annak részeit trenírozza, vagyis Supermant nem Supermanként, hanem lézerszemekkel, fagyasztással és szupersebességgel rendelkező hősként kezeli. Az általad kiválasztott irányvonal lényegében kiegyensúlyozza a másik előnyét, vagyis a DCO világában mindenki mindenható és mégsem. Magyarán: megtanulhatsz repülni, de az csak egy képesség, onnan specializálódhatsz mondjuk a hangsebesség vagy a légi harc felé. Természetesen a DCO történetalapú, a legfőbb karakterek szerepeltetése miatt igazán elborult és karakteres sztorival bír, melyet nem kötelező állandóan követned, MMO lévén tényleg azt csinálsz, amit csak akarsz. Értelemszerűen komoly szerephez jut a csapat alapú küzdelem is, többedmagaddal könnyebben boldogulhatsz és eltérő típusú küldetéseket teljesíthetsz, raidelhetsz, de előfordul, hogy a döntéseid miatt egy-egy objektívára már nem lesz időd. A nagy kérdés persze az, hogy miként fog ez működni konzolon: papíron pontosan ugyanúgy, ahogy PC-n, a SOE párhuzamosan készíti a két verziót, a Dual Shock 3-hoz szabott gombkiosztás már elkészült és teljes egészében kipróbálható. A látottak és hallottak alapján különösebb gond ezen a téren nem lesz, így már csak a hosszú távú tartalomszolgáltatásért, a jó közösségért és természetesen a zökkenőmentes szerverekért lehet aggódni. Persze nem muszáj, a DCO-nak annyira nagyon félnivalója nincs, egyelőre nagyon úgy néz ki, hogy stílusában komolyabb kihívója nem akad, a képregényes témával pedig már alapból nyert helyzetben van ezen a piacon. Mikor jön? Legjobb esetben is valamikor a jövő év végén, de inkább csak 2010-ben.



Nagy újdonság játékbejelentések frontján gyakorlatilag ezen kívül nem történt, az apróbb újdonságok pedig könnyedén összefoglalhatók. Ilyen a 80 GB-os kiszerelés érkezte, amely a jelenlegi 40 gigás pakkot cseréli le. A **Core Pack** elvileg már a piacon van Európában is, a 40 gigás raktárkészlet kifogyása után állandó jelleggel lesz jelen a piacon. És ha már hardver: a még mindig remekül fogyó **PS2** családbarát csomagban tér vissza a piacra, az új bundle az alapgép mellett a Lego Batmant és a Justice League animációs filmet tartalmazza. Az igazi keserű pirula az E3 után érkezett – nemhogy idén, de minden bizonnyal jövőre sem lesz **Gran Turismo 5**, a Polyphony további időt kér a fejlesztésre. Az ötödik száguldás így átszánkázik 2010-re, a még mindig nem elfelejtett PSP-s verzió pedig jóval az utánra. A kieső időért kárpótlásul a PLAYSTATION Network egy új csatornát kap, a **Gran Turismo TV** nagyon részletes és sokoldalú autós műsor, amely kisebb összeg fejében tudósít a különböző versenysorozatok legjobb pillanataiból és híreiből. A távoli jövő? **God of War 3**, Kratos kalandjának fejlesztése a második epizód munkálatainak befejezése után kezdődött, de a Sony még nem áll készen arra, hogy működés közben mutassa meg – Kratos csupán egy fél perces hangulatfokozó teaser keretén belül vette be az E3-at, teljes valójában remélhetőleg úgy egy év múlva tér vissza, igazi újgenerációs kaszabolással örvendeztetve meg a PS3 tulajdonosokat.

W


DC Universe Online


Resistance Retribution


DC Universe Online


MAG


Resistance Retribution



games convention 2008







NEED FOR SPEED UNDERCOVER (MULTI)

Ha maga a prezident mondja azt, hogy a franchise legutóbbi családtagja feketebárány, akkor az jelent valamit: a ProStreet nem csak szakmailag, de üzletileg sem váltotta be az amúgy sem túl vérmes reményeket, így az Electronic Arts újít, ahogy azt mostanság (sokak számára meglepő módon) több fronton is teszi. A szérializált Need for Speed továbbra is évenkénti epizódokkal jelentkezik de innentől fogva nem 6, hanem 18 hónapos fejlesztési ciklussal.

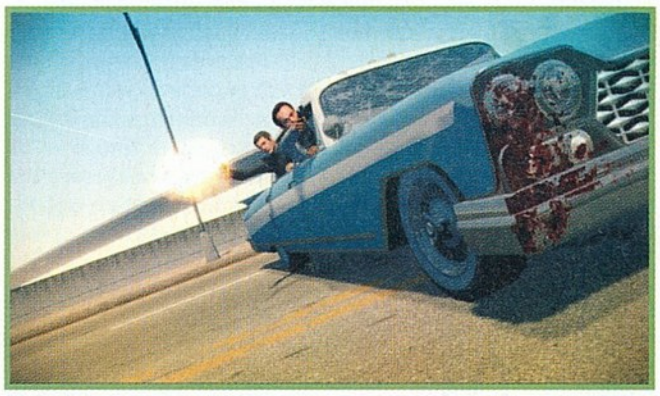
Az újhullámos NFS-eket az **Undercover** indítja el, amely nagyon okosan végre hátrahagyja a nagyon illegális éjszakai versenyzés világát és inkább a klasszikus epizódokra leginkább emlékeztető Most Wanted formulát viszi tovább. Nincsenek tehát kötött pályák és éjszakai versenyek, van viszont egy nagy, nyitott város. A fiktív Tri-City három nagyobb területből áll (Palm Harbor, Port Crescent, Sunset Hills), eltérő stílussal és adottságokkal. Az egészet egy hatalmas autópálya-rendszer köti össze körülbelül úgy, mint a Burnout Paradise metropoliszát. Az Undercover körülbelül annyira is veszi komolyan magát, mint a Criterion autórombolós játszótere: a történet ugyan a „Szállító" és a hasonszőrű hollywoodi limonádék hangulatvilágát kívánja felidézni, de díjakat nem zsebel be. A felállás a szokásos, a főhős (azaz te, a játékos) a nem teljesen legális autóversenyzés világába fedett ügynökként épül be, hogy lekapcsolja a hálózatot... versenyezéssel. Egyetlen segítőtársad a többek között a Die Hardban dekoltázst villogtató Maggie Q, és persze az autód. Az új NFS egyszerűsít a dolgokon, a menettulajdonságot módosító sérülést csupán a kaszni szintjéig ismeri (vagyis az alkatrészek nem fogják menet közben felmondani a szolgálatot), a tuningolás kimerül a festésekben és a matricákban, az éjszakát pedig örök napfény váltja. Visszatérő vendégként keseríti meg mindenki életét az agresszív és a lehető legmodernebb járműparkkal felvértezett rendőri osztag, amely a régi NFS hangulatot felidézve ad egy új faktort az alapszáguldás mellé. Játékmódok terén többé-kevésbé a legutóbbi epizódokban látott típusokra tessék számítani, habár az EA továbbra is szűkszavú e téren.

A Most Wanted direkt folytatásának tekinthető Undercover mindenesetre november 21-én be akar száguldani a boltokba, szokás szerint gyakorlatilag minden platformon: PS3, X360, Wii, PS2, PSP és DS tulajok egyaránt kiélhetik autóversenyzős vágyaikat.

THE GODFATHER II (PS3, X360)

A család nem felejt: a generációváltás viszontagságai miatt a teljesen kibontakozni képtelen Keresztapa adaptáció kap egy második esélyt. A **The Godfather II** a nagyobb, hosszabb, vágatlan elv mentén halad tovább, Coppola filmadaptációját ezúttal nem szolgai mód követi, hanem kiindulási alapnak tekinti. Az első rész főhőse, az egyszeri közkatonából donná vált Aldo Trapani egy rosszul elsült maffiatalálkozón életét veszti, a család vezetése így rád, a feltörekvő újoncra hárul.

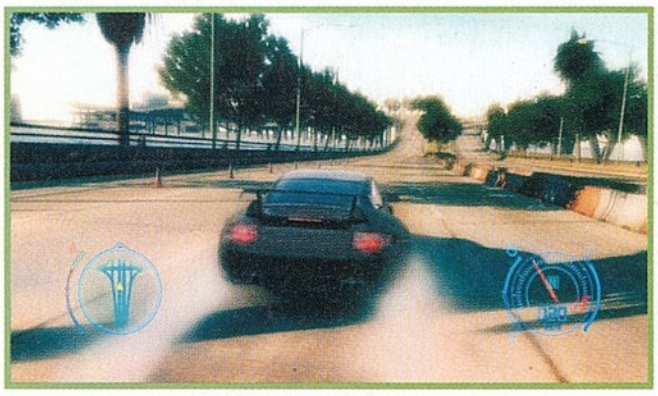
Familiát irányítani nehéz dolog, főleg ha a legtöbb családtag elhízott spagettifüggő gengszter – a Godfather II ráadásul hatalmas léptékekben gondolkozik, a történet során három városban fordulsz meg. A tulajdonképpeni tutorialként funkcionáló New Yorkban a vezetés mikéntjét sajátíthatod el, a tudás birtokában később Miamiban toborozhatsz és építkezhetsz, zárásként pedig egyenesen Kubába, Havannába repülsz. A megnövelt játéktér mellé jelentősen kibővített eszköztár dukál, a Godfather II ezt első körben a már ismerős érdekeltségek kibővítésével képzeli el. A pénztermelő forrásként üzemelő üzleteknek nem csak a száma és a formája, de szervezettségi formája is megváltozik. A don státusz folyományaként az aktuális város térképét nem csak síkban, de egy érdekes, izometrikus (lecsupaszított) nézetből is megtekintheted: a stilizált látványvilágú épületegyüttesen ikonok jelzik az elfoglalható / már megszerzett boltokat. Mik lehetnek ezek? Például egy



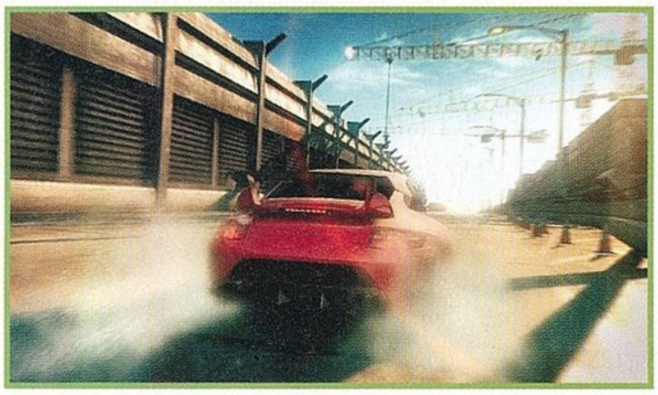
ékszerészet, egy kaszinó vagy egy fegyverbolt. Ha sikeresen elfoglalod az egyiket, megadott mennyiségű bevételhez jutsz, ha egy adott típus minden nagyobb kirendeltsége a tiéd, akkor még extra képességeket is kapsz. Példa: elfoglalod Miami legnagyobb fegyverárusító hálózatát – innentől fogva nem csak olcsóbban kapod a muníciót, de egyszerre többet is cipelhetsz magaddal.

No persze a dolog nem ilyen egyszerű, a családok időnként összecsapnak, méghozzá a lehető legdurvább eszközökkel. Direkt vagy indirekt módon támadhatsz, a klasszikus „odamegyek és felpofozok mindenkit" metódus továbbra is hatásos, az első rész által bevezetett „Blackhand" irányítási koncepcióval ismét első kézből cibálhatod meg bármelyik rosszfiú gallérját, ám ha elegánsan akarod megkaparintani az utcákat, más eszközöket is használhatsz. Eszköz lehet mondjuk a kerületi ügyész – ha sikerül elnyerni a szeretetét, akkor gyakorlatilag bárhol és bármikor borsot törhetsz a rivális család orra alá a jog furmányos útjait járva. Az egyes familiákat kompletten hűvösre tenni persze már nehezebb, alapjáraton csak egy rövid ideig élvezheted az ellenállás nélküli hódítást, az opponensek eltüntetése már keményebb dió.

Használhatsz mondjuk komplett verőlegény osztagot, akik nem csak a rendőrökre felügyelnek egy-egy nagyobb balhé











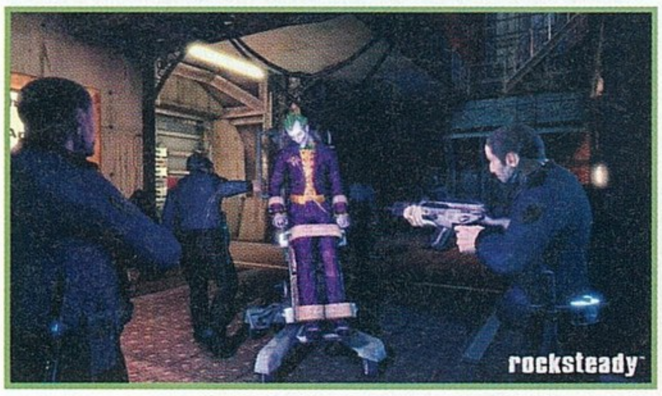
alatt, de képesek maguktól is (parancsot követve) épületfoglalásra, ellenfélirtásba vagy védelmi pénz beszedésére. Előléptetésükkel nem csak a kelléktáruk, de a hatékonyságuk is gazdagodik, ráadásul specializálhatóak, így külön robbantásra vagy tűzharcra kiképzett osztagok küldhetőek az adott célpontokra. A Godfather II negyedét nem az akció, hanem a stratégia adja, a család szervezése és befolyásának folyamatos növelése épp olyan fontos, mint a harc első kézből.

Jelenlegi állapotában szépségdíjat nem fog bezsebelni a The Godfather II, az EA nem a GTA IV konkurenseként akarja kiállítani (főleg nem látványvilág terén), hanem jelentősen kibővített és továbbgondolt folytatásként, amely nem csak a témája, de kidolgozottsága miatt is figyelemre érdemes, várhatóan február közepétől.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM (PS3, X360)

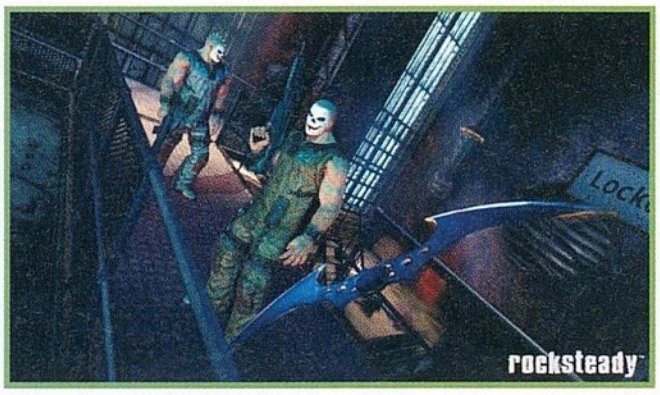
A Hollywood kifogyhatatlan pénzkészletével minden eddiginél energikusabban előreszáguldó képregényiparral együtt éli reneszánszát Batman. A Christian Bale-lel és Christan Nolan vezetésével gyakorlatilag rebootolt filmek után decens játékadaptáció a horizonton. Az **Arkham Asylum** vérbeli képregényátirat, az azonos címen futó Grant Morrison-féle egykötetes őrületből indul ki. Batman szorult helyzetbe kerül, Joker ugyan önként feladja magát, ám az arkhami elmegyógyintézetbe belépve az ott raboskodó többi szupergonosz élére állva átveszi az uralmat az épület felett, és vadászatot hirdet: kapd el a Denevérembert!





A Denevérember ennek persze nem örül és a Batman univerzum legismertebb antihéroszainak társaságában inkább úgy dönt, hogy beszáll a játékba, és préda helyett a vadász szerepében folytatja tovább. A manapság dúló „csináljunk nagy, nyitott és többnyire kidolgozatlan világot aztán engedjük el a játékos kezét” divattal szembemenve nem kapsz nagy és nyitott világot, az Arkham Asylum ihletője a BioShock víz alatti kommunája és a Chronicles of Riddick modern börtönkomplexuma. A mozgásszabadság ugyan a helyén van, de a falakon kívül csak elvétve, akkor is az intézménynek helyt adó szigeten kószálhatsz, ami nagyon jó – az elmegyógyintézet nagyon részletesen kidolgozott, minden egyes szobájából és terméből árad a hangulat és a mindent átitató őrült feketehumorral fűszerezett gonoszság, na meg a nagyobb területek különbözőségéből adódó változatosság. A sztorit az animált Batman szériát elkövető Paul Dini jegyzi, a hősöket és antihősöket pedig a Jim Lee vezette Wildstorm álmodja újra. Az eddigi legdarkosabb és leggyomorforgatóbb stílussal megáldott / megvert gonoszfiúk az eddigi Batman szériákból álltak össze, Joker, Harley Quinn, a Pingvin, Rébusz és Mr. Fagy jelenléte biztosított – na meg persze a bajuszhúzás is.

Mivel Batman nem szuperhős, ezért szemtől szemben nem is fog vérre menő párbajt vívni Méregcsókkal, a Denevérember



inkább az eszét és a puszta öklét használja. Éppen ezért összesen három fajta támadás kivitelezhető: közelharci pofozkodás, lefegyverzéshez hasznos sokkolás és persze a klasszikus „áthajítom a rosszfiút a vállam fölött” dobás. A köztes időben Batman inkább a high-tech műszereire hagyatkozik, az épületben rendesen szétszórt tárgykollekcióval csendben, az árnyékból bárki elintézhető, siker esetén pedig nem csak egy akadály hárul el, de hősünk tapasztalati pontokkal is gazdagodik, növelve ezzel önnön erejét, tulajdonságait. A játékmenet nagy része tulajdonképpen a fejlődésről, a tárgykeresésről és az ellenfelek taktikus leszereléséről szól, de Batman menet közben szakit időt egy kis CSI-hoz hasonló nyomozásra is, kiderítve, hogy Joker és serege pontosan mi célból is foglalta el Arkhamot. Az Asylum alatt ugyanaz az UE3 duruzsol, amely a BioShock hátborzongató világát is megmozgatta: a Rock Steady minden jel szerint érti a dolgát, az EIDOS a fejlesztést nem sürgeti, így talán 2009-ben végre tényleg egy újgenerációs színvonalon mozgó tartalmas, izgalmas és ötletes Batman adaptáció érkezhet, szokás szerint PS3-ra és X360-ra.

MYTRAN WARS (PSP)

Sikerszériáját és pályafutását lezárandó merészkedik konzolos területre az időközben felszámolt magyar Stormregion: a stratégiai játékokra szakosodott stúdió nem hazudtolja meg magát, a PSP exkluzív **Mytran Wars** vérbeli SRPG, amely a Jean d'Arc és a Final Fantasy Tactics áldal dominált stílus legjobb elemeiből táplálkozik. A XXIII. században járunk, a Föld nyersanyagkészletei kimerülőben, a planétát kézben tartó megakorporációk új lehetőségek után kutatnak, méghozzá a messzi űrben. Az eleddig ismeretlen és felfedezése után is roppant titokzatos Pythar bolygó kiapaszthatatlannak hitt készleteivel remek célpontot nyújt, csak egy probléma van: már lakják. A gólemszerű Mytran faj nem túl barátságos fogadtatásban részesíti az embereket, a háború kitör, a harc pedig immáron a túlélésért folyik.

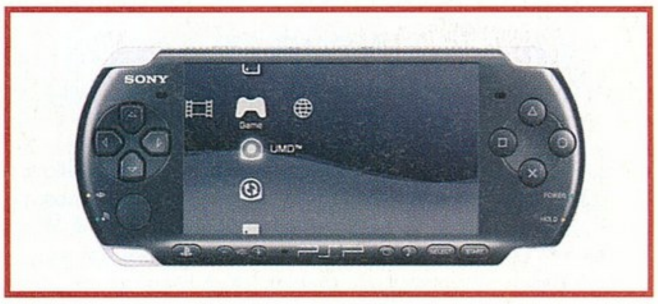


Az intrikában, árulásban, fajirtásban és egyéb nem túl barátságos témákban bővelkedő történetet vaskos tartalom tartja a hátán. A rövid bevezetés után teljes sebességre kapcsoló háborús gépezetet 4 irányítható faj támogatja (vagyis a kampány igencsak hosszúnak ígérkezik, főleg az 5 különböző befejezésnek hála) temérdek többobjektívás misszióval, hosszú dialógusokkal, 2D-s rajzolt elemeket 3D-vel ötvöző átvezető animációkkal (közel 60 darab van belőlük), na meg persze az aduással, mechákkal. Mechát nem csak irányíthatsz, de építhetsz is, a 250 kifejleszthető technológiával gyakorlatilag teljesen egyedi gépezeteket hozhatsz létre. A multiplayer módusz ebből építkezve 3 játékmódot kínál, a kooperatív opció mellett egy gépen akár ketten is összecsaphatnak. A Mytran Wars nem csak tartalmas, hanem bődületesen szép is, a God of War óta gyakorlatilag kiszáradt pusztaként lebegő PSP játékkínálat talán legerősebb darabja 2008-ban, érdemes lesz rá nagyon figyelni: novemberben érkezik.

APRÓLÉK

>> A trashfilmek hangulatvilágából merít az új **The House of the Dead**. Az **Overkill** továbbra is Wii exkluzív, kétfős kooperatív módozattal hódol a zombiirtásnak a fiktív Bayou városkában. Temérdek élőhalott, két sajátságos nyomozást levezénylő főhős, Wii Zapper támogatás, remek látványvilág és erőteljesen a hetvenes évek bárgyú filmjeire emlékeztető hangulat, valamikor 2009-ben.

>> Sony újdonságok hardverfronton: ősszel landol a harmadik generációs hordozható PlayStation masinéria. A **PSP-3000** külsőleg újít, a lekerekített élek, a beépített mikrofon és a PS3 kontrollerről ismerős PlayStation gomb bevezetése mellett elsősorban a képernyőhöz nyúl, az új LCD panel sokkal vibránsabb színkészletet és jelentősen megnövelt fényerőt kínál. 199 eurós árcímke, október 15-i megjelenés.



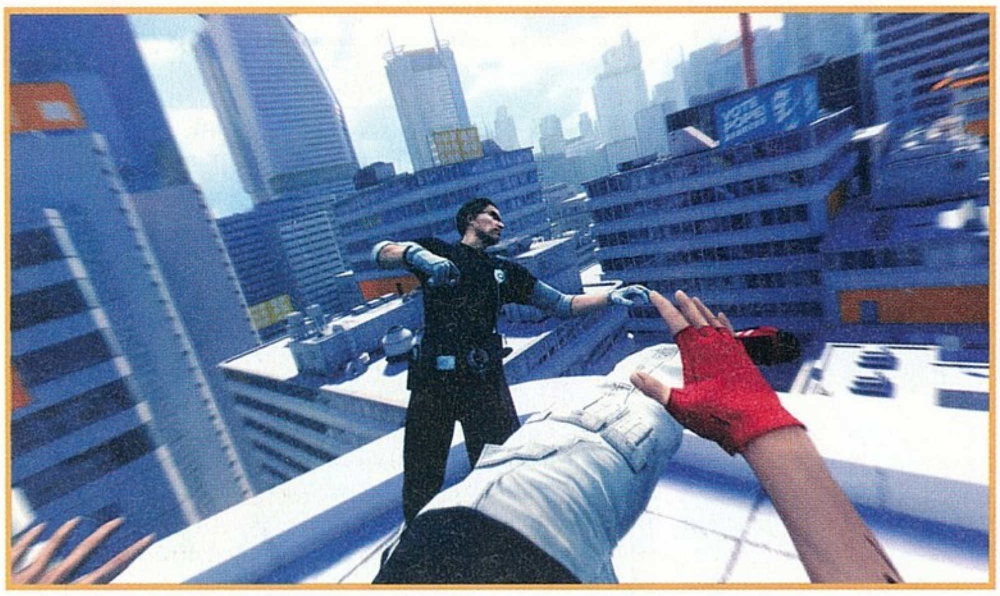
>> A 80 GB-os kiszerelés funkciónak birtokában szintén októberben, Halloween estéjén új **PS3** is érkezik. A **160 gigabájtos** konzol merevlemezén 70 euró értékű letölthető tartalom kap helyet, de ezen kívül pontosan azt tudja, mint a jelenleg piacon lévő pléjstáció. Ár? 449 euró.

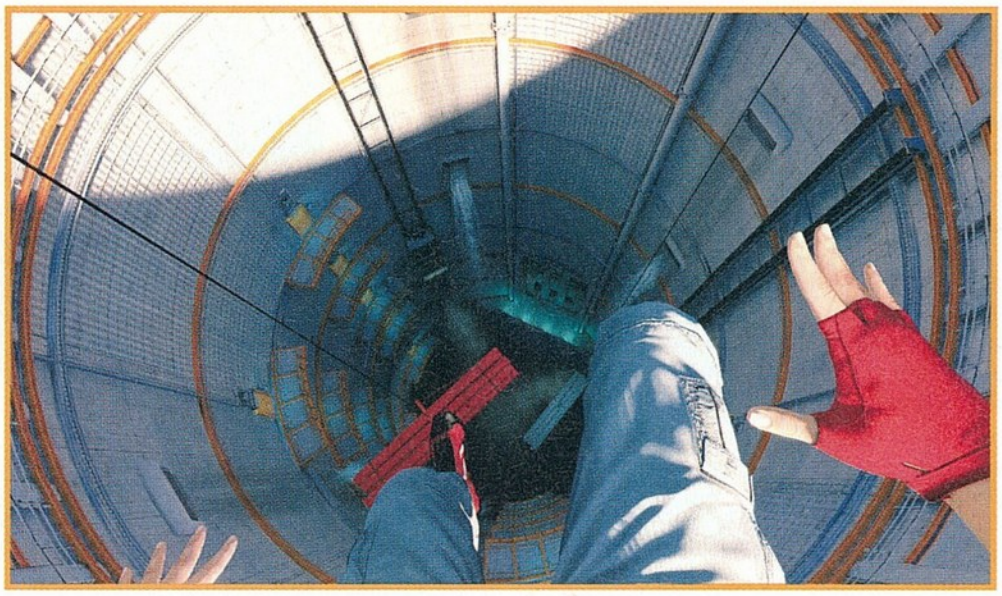
>> Az Xbox 360 MSN Messenger kitjéhez hasonló opcionális **billentyűzetet kap a SIXAXIS / DUALSHOCK 3** is. A **keypad** a kontroller tetejére csatlakozik, nyolc különböző billentyűzetkiosztást ismer (az ékezetes betűk így elvileg megoldhatóak), a netes böngészés során a notebookokból ismerős touchpad technológia segíti a szörfölést.

Wilson









Mirror's Edge (PlayStation 3, Xbox 360)

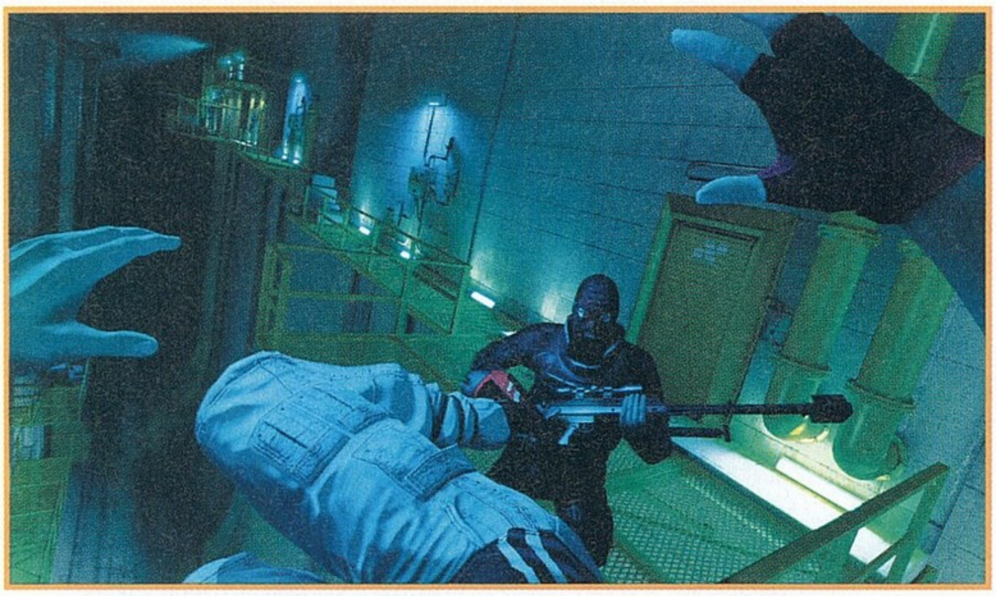
Electronic Arts / DICE

2008. november

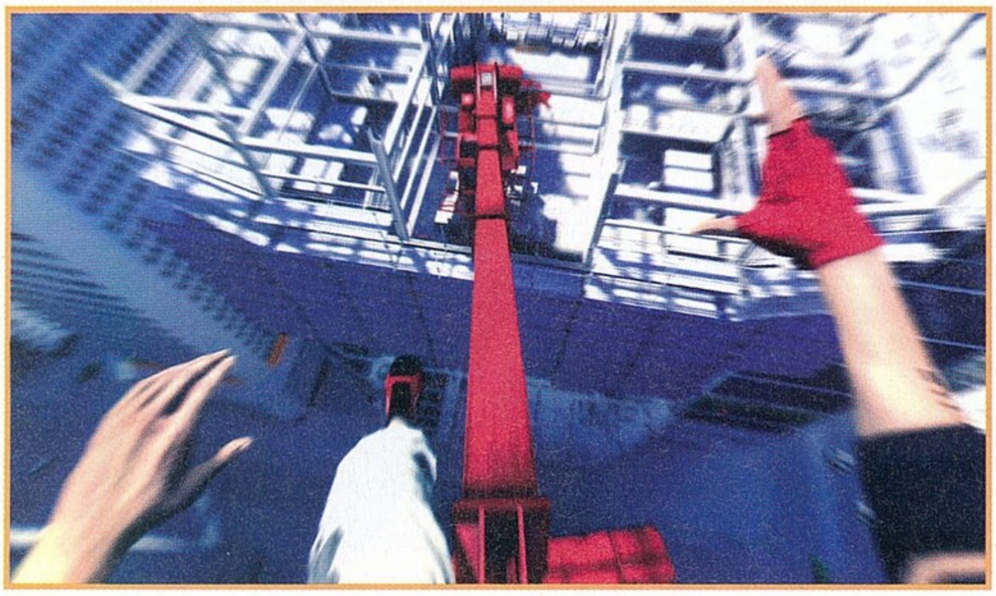
David Belle és Sébastien Foucan szokatlan módját választotta a feltalálásnak. 10 éves ismeretségük apropóján a két keménykötésű francia származású fiatalember ugyanis nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mintsem hogy megújítsák a mozgáskultúrájukat. A főképp katonai múltjukból adódóan kifejlesztettek egy olyan szellemi és fizikai erőpróbát igénylő mozdulatrendszert, amit „parkour" jelzővel illették. A parkour az akadályfutást ötvözi az erőelemekkel, akrobatikával, modernkori, főleg városi környezetben (talán Luc Besson Yamakasi című filmje óta már szélesebb körben is ismertté vált ez a fajta életstílus). A svéd illetőségű Digital Illusions úgy tűnik elérkezettnek látta az időt, hogy idén novemberben olyan belső nézetes akciójátékot készítsen, melyben a főszerepet a parkour mozgásvilága kapja.

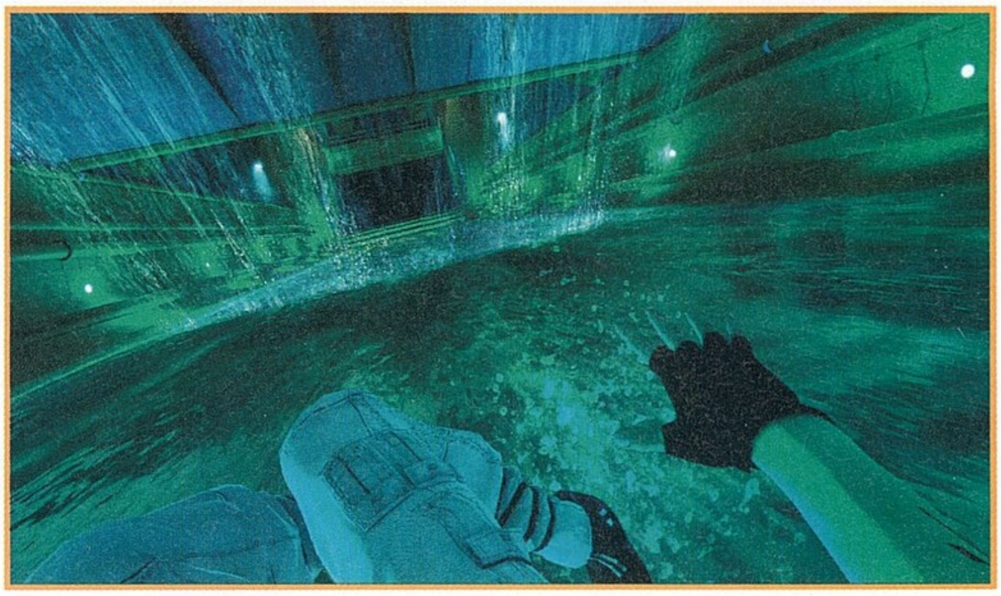
A Mirror's Edge kerettörténete szerint nem vár túl rózsás jövőkép az emberiségre: akár csak George Orwell 1984 című regényében, a világot itt is egy mindent elnyomó rezsim felügyeli – az észrevétlen, vagy éppen bizalmas kommunikáció közel lehetetlen… Éppen ezért az ellenőrizetlen információ felbecsülhetetlen értékkel bír, amit megfelelő pénzért úgynevezett runnerek juttatnak el a megbízótól a célszemélyig. A játék főhőse, a párductestű és csábos, ámbátor halálos Faith is egy runner, az ő irányítsa lesz a mi feladatunk is. A játék látványvilága – mint ahogy a mellékelt képekből is kitűnik – egy igen steril és letisztult formákat követő futurisztikus városképet sugall, ahol többnyire felhőkarcolók dominálnak és tornyosulnak. A sokszor akrobatikus, folyamatosan mozgásban lévő Faith feladata, hogy úgy jusson el a legrövidebb idő alatt a céljáig, hogy lehetőség szerint ne lármázza fel az őrszemeket, ezért a dinamizmus lesz a kulcsszó a játékmenetben is. Állandó mozgásban, folyamatos rohanásban, az idő és a vérebek szorításában kell lélegzetelállító mutatványokat végrehajtanunk, akár méteres szakadékokat átugranunk, vagy éppen csöveken, létrákon áthámozni magunkat. A különböző mozdulatsorok összekötésével igazi parkour szimulátort kapunk – de persze még a játszható kategóriában maradva (nem mellékesen a játék lelkét az Unreal Engine harmadik sorozatszámú inkarnációja adja). Az óriási bebarangolható terepen az úgynevezett Runner Vision lesz segítségünkre: Faith megérzései kivetülnek a valóságra, és minden használható, menekülésre illetve továbbjutásra alkalmas tárgy pirossá, vagy narancssárgává válik – ezzel is jelezve a követendő útvonalat. A Reaction Time segítségével pedig amolyan mátrixosan lelassíthatjuk az időt, hogy elbánhassunk az ellenfeleinkkel például… Mivel a hangsúly alapvetően a gyors és hatékony előrejutáson van, a fegyverek másodlagos szerepet kapnak. Ezért ahhoz, hogy fegyverhez jussunk, először is le kell fegyvereznünk a nemeziseinket. Ezután pedig a fegyverben maradt lőszermennyiséggel gazdálkodhatunk csupán… További dilemma, hogy mivel a fegyver súlyától lassulunk, megkockáztatjuk-e, hogy elkapjanak, vagy inkább puszta kézzel menekülünk tovább. Az arzenál körülbelül 15 fegyverre lesz tehető a végleges játékban.

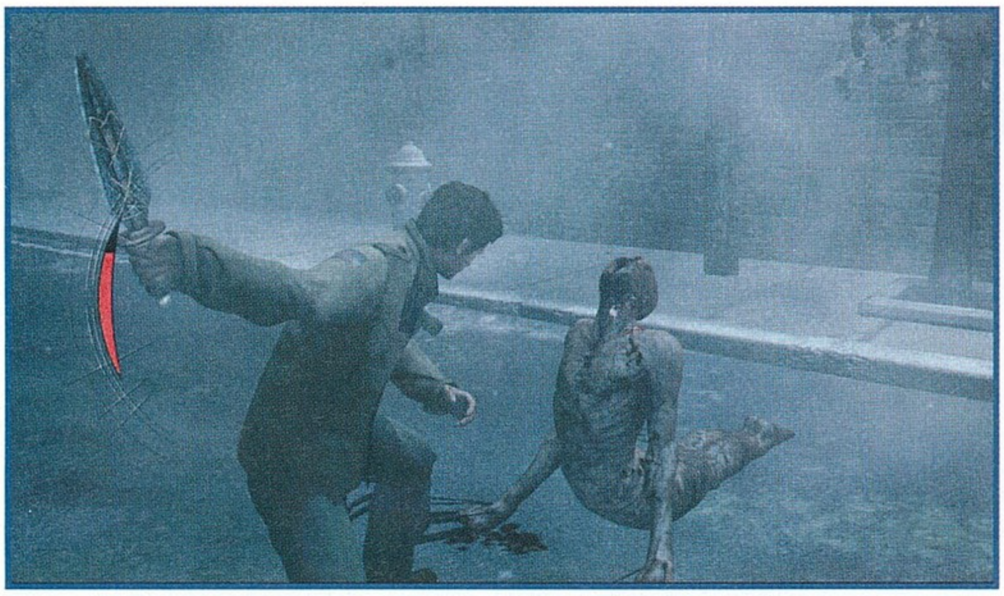
A fő történeten kívül a fejlesztők jótékonyan hallgatnak a multiplayer alapokról, egyelőre ezt a kivetülést totális homály fedi, de valószínűleg valamilyen online lehetőség azért adódik majd. Érdekesség, hogy a játék csavaros és összefonódásokban gazdag történetvonalát a Korongvilág atyjaként is ismert Terry Pratchett lánya, Rhianna Pratchett álmodta képernyőre – aki többek között a Heavenly Sword vagy Overlord című játékokkal bizonyított már idáig. A nagyon patentos, rajzfilmjellegű kettődimenziós jelenetek a pályák közötti átkötésekként igyekeznek zanzásítani a történetet.













Silent Hill: Homecoming (PS3, X360)

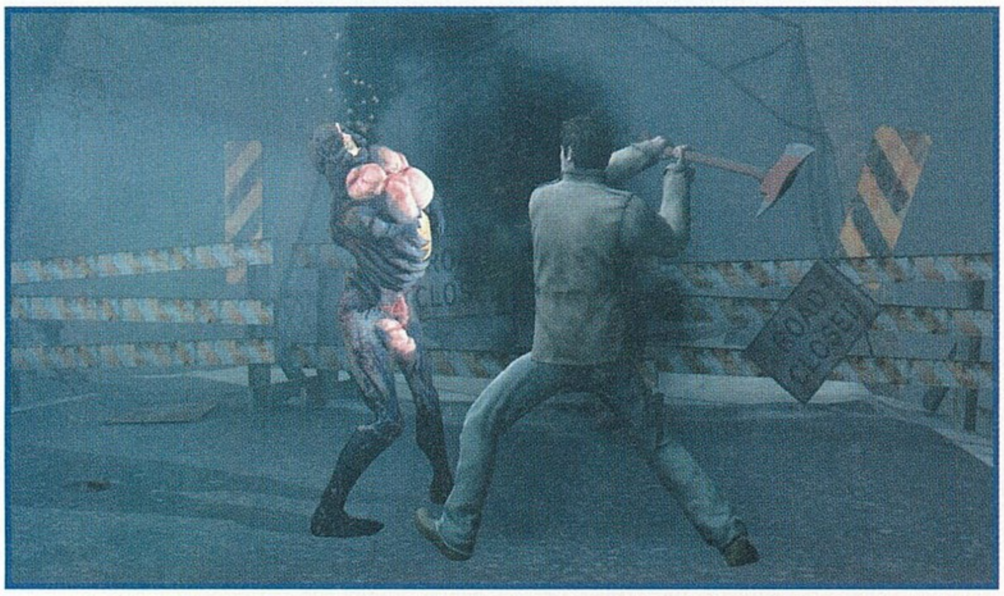
Konami / Double Helix Games

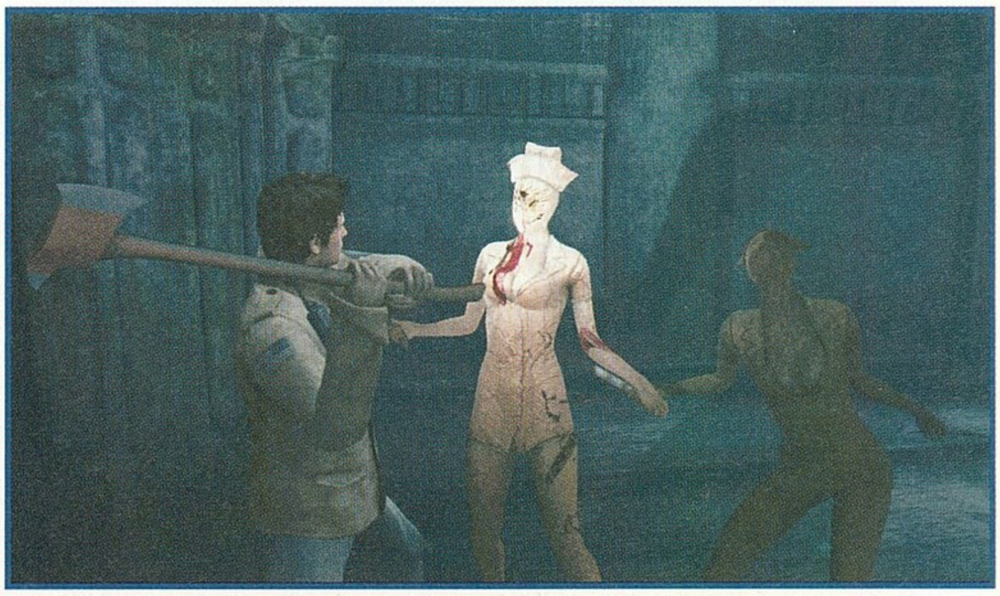
2008. november

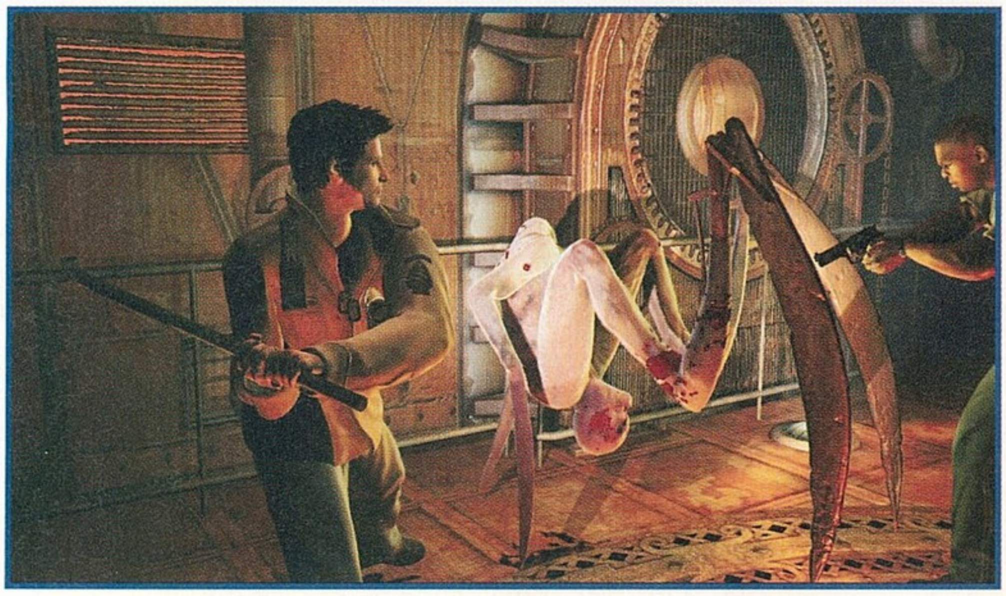
A sok tekintetben formabontó, és legfőképp távol-keleti szemléletmóddal összefüggő, markáns villanásokkal tűnt ki igazán az akcióhorror-játékok tömegéből a Konami 1999-ben napvilágot látott, és azóta több tízmillió példányban elkelt Silent Hill sorozatának első része. A számos folytatást, novellát, képregényt, és mozifilm feldolgozást is megélt széria idén novemberben újabb családtaggal bővül, melyben a főszerepet ismét a kissé álmosan borongós, ködös, nagyon csendes, de ugyanakkor nyugtalanító rémképekkel tarkított vízióktól hemzsegő Silent Hill kapja. Kalauzunk ezúttal Alex Shepherd, egy tengerentúli kiküldetés során már sokat megélt hivatásos katona lesz, aki sok év szolgálat után visszatér a Toluca Lake partján fekvő otthonába, Shepherd's Glenbe. Szülei már régóta tetszhalott állapotban élnek, így egyetlen öröme és vigasza öccse, Joshua – akinek azonban számos további lakoshoz hasonlóan Alex visszaérkezésekor szintén nyoma vész. A városra boruló sűrű, gomolygó tejköd, a hirtelen kihalttá váló közterek, és a megjelenő különböző démonok nem túl sok jót jelentenek…

Azáltal hogy a Silent Hill: Homecoming a sorozat történetében először teszi tiszteletét a jelenleg futó konzolgenerációkon, a játékosok igen magas várakozásokat támasztatnak az – amúgy fanatikus Silent Hill rajongókból verbuválódott – amerikai fejlesztőkkel szemben. Szerencsére, az eddig látott prezentációk és bemutatók alkalmával minden kétségem tovaszállt, és őszintén úgy gondolom, hogy méltó utódja, valamint a kor igényeinek megfelelő játéka lehet az új epizód. A hagyományőrzés jegyében a Homecoming marad a külső nézetes megjelenítésnél, de az elődökkel ellentétben ezúttal teljes mozgás és látásszabadságot kapunk – nem csak a főhős szemével láthatjuk a bel- és kültereket, hanem bárhová fordíthatjuk a kamera látószögét. Először lesz lehetőségünk élőben látni a Silent Hill valódi átváltozását: a környezet rozsdásodását, a falakról lemálló festéket, és az ilyenkor megszokott zajos, szemcsés látványvilágot. Megújul azonban a harcrendszer: az eddigi részekben tapasztalt, sokszor esetlen, néhol tragikomikus akciójeleneteknek ezúttal végleg búcsút inthetünk, hiszen dinamikusabb és gördülékenyebb karakteranimációt ígérnek a fejlesztők (hovatovább: akár ki is térhetünk, vagy éppen elugorhatunk az ellenfelek elől). További érdekesség, hogy akár csak a nyáron debütált Alone in the Darkban, a sebesülések itt is valósághűen kerülnek kijelzésre – azaz a főhősön illetve az ellenfeleken is látszani fog, milyen állapotban vannak éppen. Alex katonai múltjának köszönhetően sokkal magabiztosabban bánik a fegyverekkel, mint bármelyik előző főhős a szériában, így bőven lesz lehetőségünk válogatni a felkínált fegyverarzenálból (eleinte persze csak kézifegyverek és tárgyak lesznek elérhetőek, mint a kés, vagy a fejsze, de később jönnek a marokpisztolyok, és vadászpuskák is). És bár a történet teljesen új aspektusból igyekszik feltárni egy csokornyi rejtélyt, egyaránt élvezhető lesz a sorozat ismerőinek és szeretőinek, valamint azok számára is, akik csak most kapcsolódnak majd be Silent Hill atmoszférikus világába (visszatérő, és vadonatúj szereplők, vagy éppen helyszínek képében…).

Új színesítő elem a dialógusrendszer is, mely által többféle szálon is elindulhatunk felgöngyölíteni a misztikus történetet, és egy-egy beszélgetés többfajta végkifejlettel is kecsegtethet (hogy a játék alternatív záró képsorairól már ne is szóljunk). A nyomozós, és kalandelemek szintén maradnak, azaz némi akció mellé, jó pár logikai feladat is dukál – a védjeggyé vált horrorisztikus és pszichológiai elemek mellett… Külön kiemelendő, hogy az eddigi részekhez hasonlóan újra Akira Yamaoka komponálja majd az izgalmak alá való hangjegyeket, így hát egyértelmű, hogy várjuk már azt a novembert nagyon!









MadWorld (Wii)

SEGA / Platinum Games

2009. tavasz

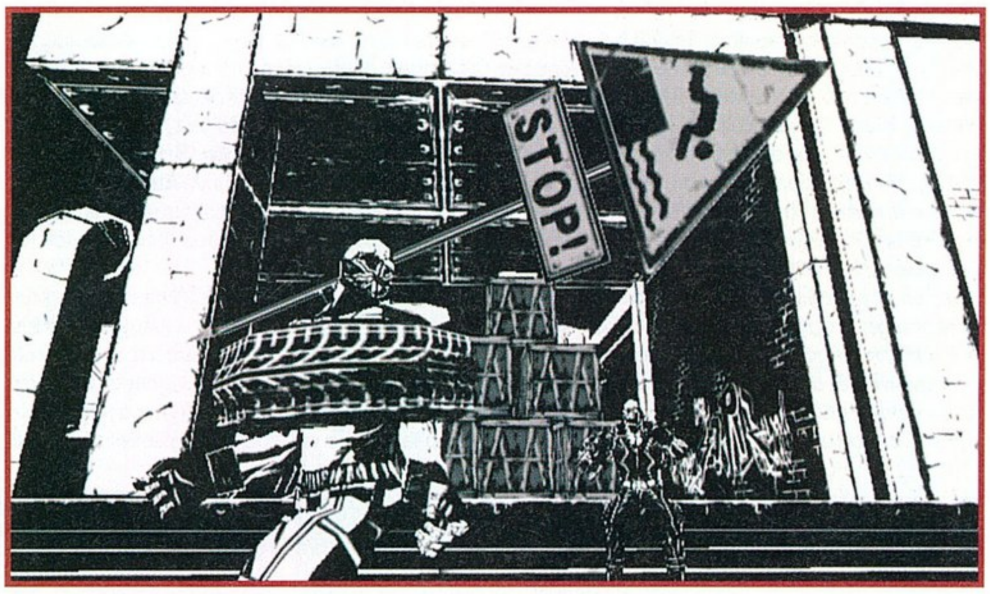
A Nintendo üzletpolitikáját sokszor, sokféle kritika érte már az elmúlt évtizedek során, mely a Nintendo 64 óta végigvonult a cég szinte összes géptípusán. A keményvonalas, megszállott játékosok legfőbb problémája leginkább az volt, hogy nem tudtak magukévá tenni egyetlen egy Nintendo karaktert sem, hiszen nem készültek rá nekik szóló játékok. Vagy a szoftverellátottság volt minimális, vagy azok is a szélesebb rétegeknek, és általában a fiatalabb korosztálynak szóltak. Mario, Kirby, Donkey Kong, vagy Yoshi pedig nem éppen azok a héroszok, akik világrengetően akciódús, kemény csatákban kerekednének felül ellenfeleiken és mentenék meg a világot az enyészettől. Bár ugyan az évek során elenyésző próbálkozások azért akadtak (egy-egy kiugró cím mindig becsúszott valahogy), de az általános vélekedés a Wii megjelenésével sem változott: az alternatív, családcentrikus gép most sem bővelkedik erőszakos elemeket felvonultató produktumokban (hirtelen csak három kiemelkedőbb alkotás jut eszembe: No More Heroes, Resident Evil 4: Wii Edition, Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse). Ez a helyzet azonban jövő tavasszal gyökeresen megváltozni készül, a **MadWorld** képében…

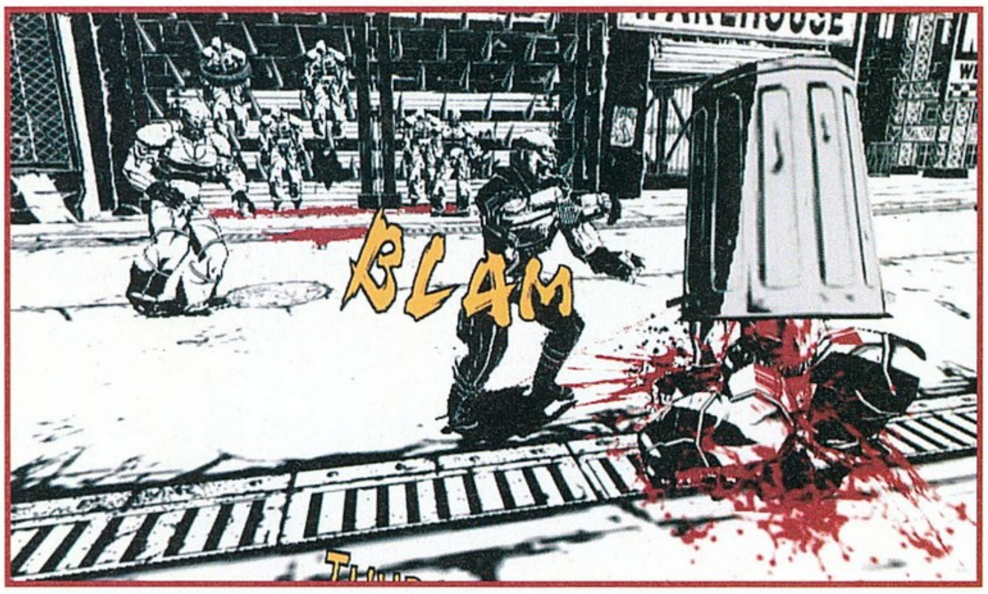
A MadWorld több szempontból is egyedi darabja lesz a Wii amúgy sem sokszínű palettájának. Az első formabontó jellemzője, a megjelenítés. Elég csak az itt trónoló képekre pillantani, hogy párhuzamot vonhassunk Frank Miller Sin City képregény-füzetei és a játék látványvilága között. A fekete és fehér tónusát csupán a sárgás árnyalatú képregényes felkiáltások, illetve a sötétbordós vérfröccsenések színesítik, melyből rögtön ki is következtethető, hogy a MadWorld második legmeghökkentőbb tulajdonsága a vér és erőszak magas fokú ábrázolása és szerepeltetése. A Menekülő Ember, és a Battle Royal, vagy éppen a Manhunt különböző elemei által inspirált játék főhőse Jack, akit egy The Organizers nevű terroristacsoport rabol el, és használ fel arra, hogy egy Death Watch nevű véres, élethalál játékban szerepeltesse. Az arénából élve kikerülni tulajdonképpen a játék célja is, úgyhogy Jacknek minden idegszálával erre kell koncentrálnia. A külső nézetből irányítható játék egyaránt vezérelhető a Wiimote és Nunchuk irányítóval, ahol vagy puszta kézzel, vagy a játéktéren elszórt fegyverekkel és egyéb tereptárgyakkal kell borsot törnünk az ellenfeleink orra alá (vagy a főhős egyik keze helyén éktelenkedő láncfűrésszel). A brutalitásra jó példa, hogy a túlélésért folytatott harcban bármit bevethetünk: a testrészcsonkolástól kezdve a szívkitépésen át egészen a horizontális kettészakításig. A kések végigszurkálása az ellenfeleken, a közlekedési táblákkal való fejbedöfés, vagy a sósavval dúsított folyómederbe való taszítás pedig már tényleg csak hab a tortán. Hangulatfokozóként nem csak szatirikus és humoros helyzetekbe keveredhetünk, de egy kommentátor folyamatosan humorbonbonokat is csöpögtet a fülünkbe.

A MadWorld elsősorban az egyjátékos kampányra fókuszál (folyamatos haladást biztosítva a képzeletbeli Varrigan City megannyi arénája között), de a készítők rendhagyó, és szórakoztató többjátékos minijátékokat is ígérnek. Ezek között lesznek igen szórakoztató, de a játék szellemiségéhez mérten megfelelően erőszakos túlélőjátékok is. A játékot jegyző Platinum Games nem nyeretlen kétévesekből áll ám, hiszen alapító tagjai között olyan veteránok találhatóak, mint Shinji Mikami, Hideki Kamiya vagy éppen Atsushi Inaba. Az ő kalandos történetük a Capcomtól a Clover Studion át tartott, mire eljutottak idáig. Az illusztris társaság nevéhez fűződnek többek között a Resident Evil, az Okami, a Viewtiful Joe vagy a Devil May Cry szériák is. A MadWorld jövő év tavaszán érkezik, kizárólag Wii-re.

Bagó Péter





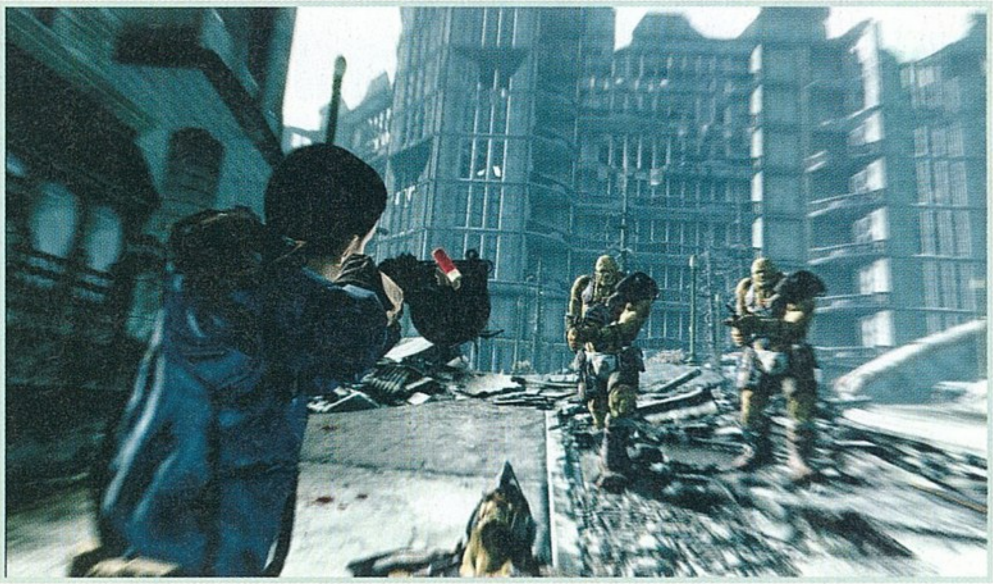












Fallout 3 (PlayStation 3, Xbox 360)

Bethesda Softworks

2008. október 31.

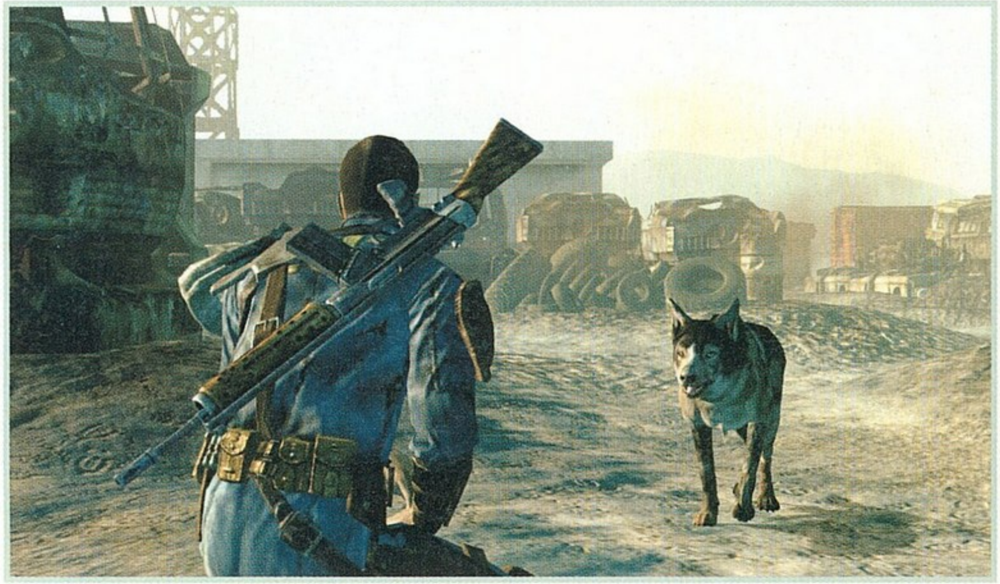
A Fallout széria kerettörténete egy 2077-ben történt nukleáris katasztrófán alapul, ahol egy világméretű konfliktus következtében sugárszennyezetté válik a Föld majdnem teljes felszíne. Az elsivatagosodott, de a nevezetességeiknek köszönhetően felismerhető, ámbátor totálisan kiégett nagyvárosokba Ron Pearlman jellegzetes narriációjával nyerhetünk bepillantást. Az egyetlen hely, ahol a túlélők biztonságra lelhettek, azok a Vault-Tec vállalat által tervezett atombiztos bunkerek, melyek hermetikusan elszeparálva a világtól saját kis ökoszisztémát hoztak létre. Ezekben a bunkerekben generációk élhetnek és halhatnak, melyek egyik legifjabbak tagja lesz a játékos is. 200 évvel a katasztrófa után kapcsolódunk be a történetbe, a 101-es Vault főmérnökének fiaként, ahol a cselekményszál középpontjában apánk hirtelen távozása áll. A feladatunk az lesz, hogy kiderítsük, miért és hová ment az első és egyetlen ember, aki 200 év óta először hagyta el a menedékhelyet.

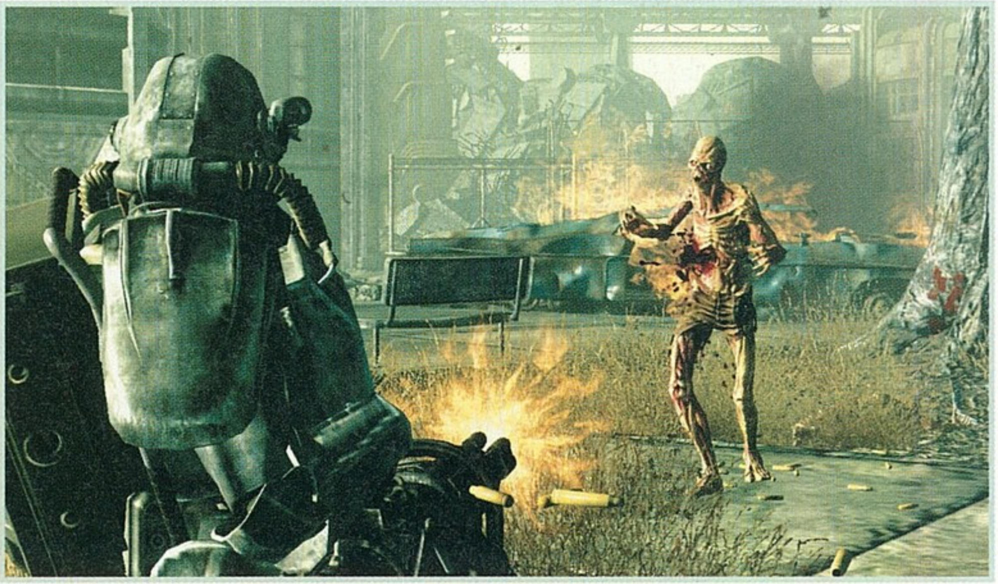
A sztori első pár órájában megismerkedhetünk a játék főbb irányítási mechanikájával, beszélhetünk a még ekkor jelen lévő apánkkal (akinek szinkronhangja Liam Neeson lesz, és arca dinamikusan változik aszerint, hogy milyen karaktert generáltunk), és elsajátíthatjuk az övünkre szerelt Pip-Boy segédeszköz kezelésének fortélyait. Pip-Boy lesz hűséges társunk és vezetőnk a játék során, tulajdonképpeni mindenesként itt követhetjük soron a statisztikáinkat, itt cserélhetünk fegyvert, és a skilleket, valamint a perkeket is ezen szerkezet segítségével tarthatjuk számon (a sorozat eddigi részei alapján a karakterfejlődés során 14 különböző tulajdonságra tehetünk majd szert). Mivel a játék alatt a szintén a Bethesda által fejlesztett The Elder Scrolls IV: Oblivion egy továbbfejlesztett motorja duruzsol majd, a játékos választhat, hogy külső, avagy belső nézetből óhajtja-e végigélvezni a megpróbáltatásokat. Köszönhetően a sugárzásnak, különféle mutánsok és furcsa lények hada lepte el a felszínt, így amíg városról-városra járunk, egy percig sem leszünk biztonságban. A harcrendszer ugyan megújult a Fallout első és második részéhez képest, ám a Bethesda teljes mértékben igyekezett tiszteletben tartani a sorozat régi értékeit, aminek köszönhetően a valós időben zajló, belső nézetes öldöklést bármikor megállíthatjuk, és testrészek szerinti támadási pontokat határozhatunk meg (ez a Vault-Tec Assisted Targeting System, vagyis a VATS). A megjelenő százalékpontok alapján fogjuk megcsonkítani vagy lebénítani az ellenfelet – mely során a program figyelembe veszi tulajdonságainkat és a kezünkben tartott fegyverünket (marad tehát a Falloutra jellemző nagyfokú brutalitás és vérontás – sőt, új elemként a káromkodások is bekerültek a párbeszédekbe).

Az akció / kaland / RPG triumvirátusként beharangozott Fallout 3 teljes mozgásszabadságot ígér: a játékos szabadon bejárhatja akár a legtávolabban fekvő területet is, és a dialógusok közben elhangzó információkat többféle módon is felhasználhatja. Ettől függően akár komplett területek is megnyílhatnak, és az ilyen és ehhez hasonló számtalan elágazásnak köszönhetően a game többféle befejezéssel is bír majd (az eredetileg tervezett 12 végkifejletet mostanra 200 különböző befejezésre saccolja a fejlesztőbrigád). Ugyanígy a statisztikáinkra is nagy hatással lesz minden cselekedet, illetve környezeti történés: egy nukleáris hordó felrobbanásakor sugárfertőzöttebbek lehetünk, a megivott víz tisztaságától pedig felgyógyulhatunk. Nem szabad elfelejteni, hogy a fegyverek elhasználódhatnak, és teljesen használhatatlanná is válhatnak. Ennek érdekében cserélhetőek lesznek az alkatrészeik, illetve feljavíthatjuk majd őket. Toborozhatunk segítőket, illetve a főhős Dogmeat nevű kutyája is apró segítségként lesz jelen a tárgygyűjtögetésben vagy harcjeleneteknél. A hangeffektek és zenei betétek pedig az izraeli Inon Zur tolmácsolásában (Prince of Persia: The Two Thrones, SOCOM II) fognak megszólalni.

Wilson kollégával már igen intenzíven fenjük rá a fogunkat…

Bagó Péter









Prototype (PlayStation 3, Xbox 360)

Activision Blizzard / Radical Entertainment

2009. tavasz

Az egészen közeli hasábokon terpeszkedő szintén megjelenés előtt álló Mirror's Edge kapcsán már említést tettünk a parkour fogalmáról, mint a modern mozgáskultúra egy egészen rendhagyó formájáról. Úgy látszik a Radical Entertainment – többek között a The Simpsons: Hit & Run, a The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, és a Scarface: The World is Yours mögött álló – szakemberei is úgy gondolhatták, hogy megérett a pillanat eme létforma videojáték adaptációjára. A parkour vonulat mellett a játék egyedi arculatát és hangulati tőkéjét a szuperhősökre jellemző speciális képességek bevezetése adja. Mint, ahogyan a Radical eddigi életpályájából és impozáns játéklistájából is látható, a cég az úgynevezett sandbox, vagyis nyitott, és szabadon bejárható világokat preferálja, így nem meglepő, hogy a jövő tavasszal várható Prototype is e stílust gazdagítja majd.

Az alapszituáció szerint New York városában biológiai vírusfertőzés tör ki, amit a játék főhőse Alex Mercer egészen testközelről tapasztalhat meg. Alex ugyanis emlékei és múltja nélkül ébred egy kísérleti laboratórium kórtermében. Az már az első pillanattól világossá válik számára, hogy genetikailag módosított DNS rendszerének köszönhetően furcsa dolgokra képes, és ahogyan haladunk előre a történetben, egyre több és több mozdulat és képesség birtokába kerülhet. Mint megbélyegzett prototípus, Alexnek nincs választása: menekülnie kell, és egy belső késztetésnek engedve egyben magánnyomozásba is kezd az őt ért traumáról. És bár a memóriája teljesen hiányzik, de a városlakók és különféle járókelők legyilkolásával Alex hozzáférhet az emlékeikhez, és tudatukhoz is – így kerülvén közelebb a várost behálózó összeesküvéshez. Hovatovább: a megtámadott és elejtett áldozatok tulajdonságát és alakját is bármikor magára öltheti, így akár 750 különböző tulajdonságvariáció is elérhető lesz a fejlesztők szerint. Alex kutatásai hamar elvezetnek a Blackwatch nevű elit militarista szervezethez, akik karantén alá vonva a várost, az egyre elharapózó vírusterjedés megállításában érdekeltek. Vajon hány Alexhez hasonló genetikai lény van még szabadon? És kinek az érdekében állhatott létrehozni ezeket a biológiai kísérleteket? Kérdések, melyek mind megválaszolásra kerülnek, ha végigkalandozzuk a játékot!

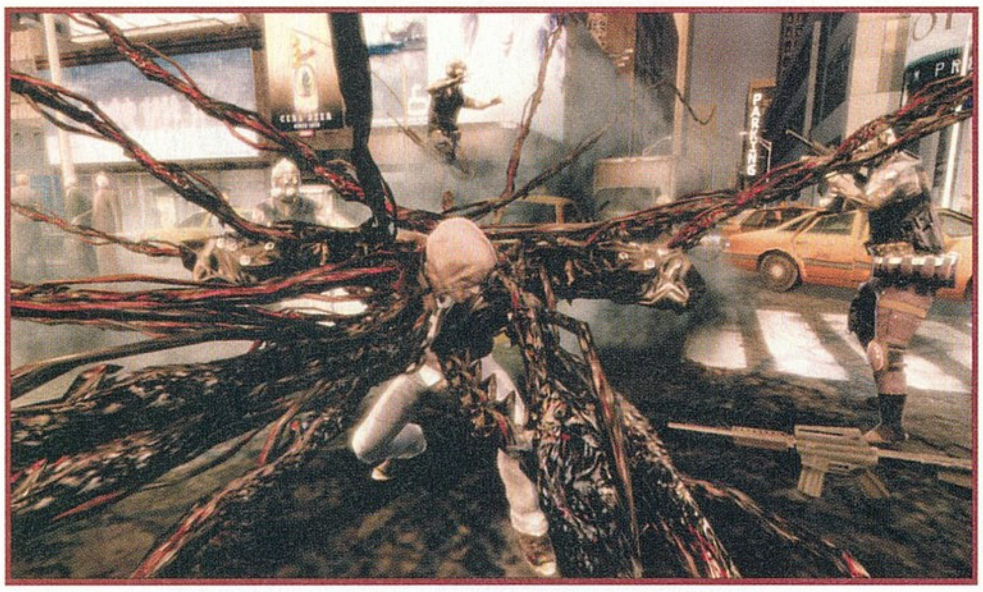
A közel 4 éve fejlesztés alatt lévő Prototype a Radical belső fejlesztésű, negyedik generációs Titanium motorját használja. Stílusának meghatározására talán a külső nézetes akciójáték illik a legjobban, melyben egyaránt közlekedhetünk gyalogszerrel, vagy a szuperhősszerű képességeknek köszönhetően repülve, szaltózva, és akár épületek oldalán szaladva. Sőt, különbözőféle járműveket is elköthetünk, még akár az éppen ránk támadó helikoptereket is! A katonaság teljes fegyverarzenálját is felhasználhatjuk, így bármilyen kézifegyverrel is apríthatjuk ellenfeleinket. A játék célja, hogy Alex visszaszerezze a memóriáját, és összerakja az összeesküvés titkait, amit egy igen profán, egyfajta 3D terepasztalon (mintha csak kirakós játékot játszanánk) szemlélhetjük meg, illetve igazíthatjuk őket össze. Módosított DNS-ének köszönhetően Alex minden formát és alakot felvehet, így ez stratégiailag is fontos lehet, ha például ellenségnek, vagy barátnak álcázva magát több ellenlábast is megtévereszthet. Több faj is tiszteletét teszi a történetben, akik előrehaladásunknak megfelelően velünk erősödnek, hiszen minél több tulajdonsággal bírunk, annál komplexebb és vadabb mozgásokra leszünk képesek.

Bár az Activision és Vivendi hónapok óta tartó egyesülési hercehurcája nem zajlik zökkenőmentesen, a még tavaly ősszel bejelentett Prototype biztos kezekben van, mindösszesen csak annyi a kérdés, hogy mikor nyeri el végleges formáját. Legutóbbi információink szerint ez tavasszal lesz esedékes. És bár a játék alapvetően egyszemélyes izgalmakat ígér, de könnyen lehet, hogy kooperatív élvezetekről is szó lehet…

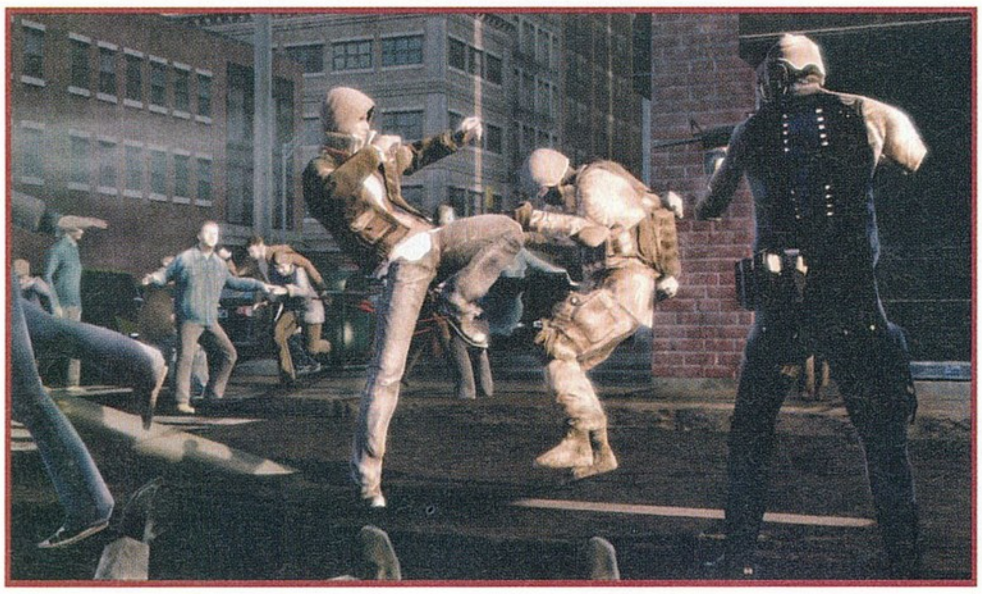
Bagó Péter





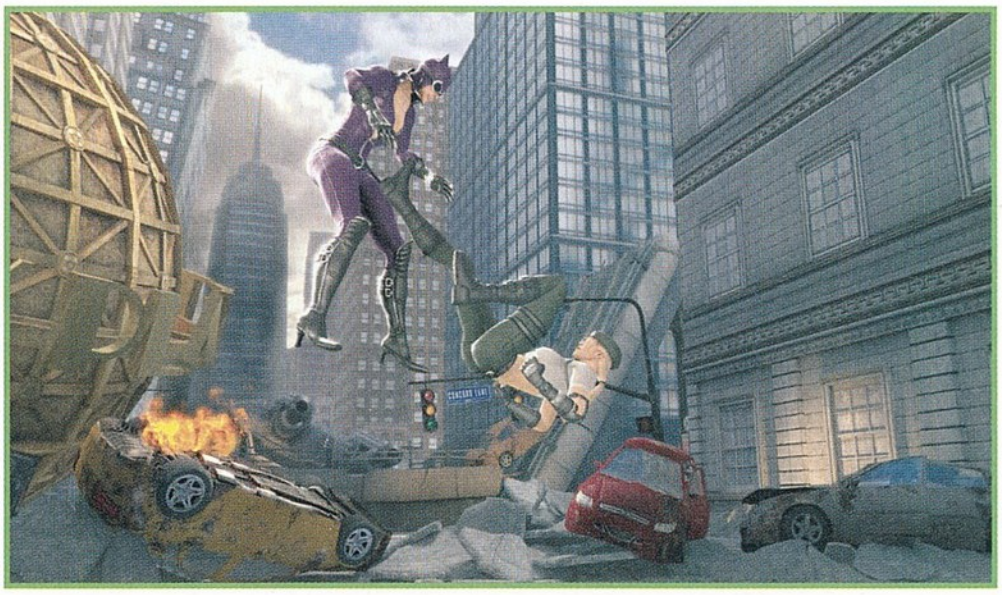












Mortal Kombat vs. DC Universe (PS3, X360)

Midway

2008. november

Sokak szerint a Mortal Kombat verekedős játékok palettáján való színrelépése, csupán jópofa karikatúrának, és hatalmas fricskának indult (melyet nem utolsósorban a Street Fighter II az idő tájt aratott hatalmas sikere váltott ki), ám a világméretű hisztéria ellenére, mégis hatalmas siker kerekedett belőle. 1992-őt írunk, tombol a SNES és Megadrive láz, amikor is bemutatkozik egy bunyós anyag, ahol gerinceket tépkednek, szíveket szaggatnak, és amúgy is: folyamatosan fröcsög a vér. A játék elérte a célját – talán nagyban köszönhetően egyedi kivégzőmozdulatainak –, óriási visszhangot váltott ki pro és kontra. Mivel egészen eddig a pillanatig nem volt egyetlen érdekvédő szervezet sem a videojáték-iparban, többek között az ábrázolt erőszak túlzott megjelenítésének köszönhetően egyből megalakult az ESRB nevű szervezetet, amely azóta is védi, szabályozza és korhatár besorolás szerint osztályozza az amerikai számítógépes és videojátékokat. Azonban a legújabb epizód kapcsán a sorozat történetében először fordul elő az a csúfság, hogy 18 év alattiaknak is lehetővé válik a játék megvásárlása.

Hogy miképpen lehetséges mindez? És egyáltalán mi a csuda ez a DC univerzum?! A sorozat szülőatyja, Ed Boon már régóta áhítozott egy olyan kapcsolódási pontra, amikor a sorozat egy másik világ, vagy univerzum szereplőivel egyesülhet. A Street Fighter tűnt a legkézenfekvőbb menyegzőnek, de a sors végül úgy hozta, hogy a képregényeiről elhíresült DC lesz az, akivel a Mortal Kombat karakterek fuzionálhatnak. Így fordulhat elő az, hogy Superman farkasszemet néz Sub-Zero-val, vagy éppen Batman vív ádáz harcot Scorpionnal. És bár soha sem a kerettörténete miatt szerettük a Mortal Kombatot, de hogy ne érhesse szó a ház elejét, a fejlesztők ezúttal komplett magyarázattal szolgálnak arra vonatkozóan, hogy miként egyesült a két univerzum (melyet két igen tapasztalt képregényíró fog vázolni: Jimmy Palmiotti és Justin Gray).

A játék motorjául szolgáló Unreal Engine 3 bár káprázatos 3D látványt nyújt (mind a karaktermodellek részletességében, mind a hátterek sokszínűségében), de ennek ellenére a játékélmény a hagyományos, 2D vonal felé kacsingat. Ez annyit tesz, hogy karaktereinket oldalirányból láthatjuk, akik egymással szemben állva küzdenek majd egymással. A tradicionális értelemben vett speciális mozgások mellett két új elem is került a játékba, melyek a Klose Kombat és a Freefall Kombat nevet kapták a keresztségben. Előbbi abban jeleskedik, hogy ha elég közel kerülsz az ellenfeledhez, egy gombnyomás segítségével megragadhatod, és máris egy speciális közelharci jelenetben csépelheted tovább. A kamera látószöge ilyenkor az eseményekre fókuszál, és a támadónak lehetősége van extra sebesülést okozva gyepálni az ellent. A védekező fél pedig a speciális blokkoló mozdulatsor beadásával háríthatja a támadást. A Freefall Kombatban ha egy aréna szélére érve a harcosok kizuhannának belőle, a talajra érkezésig újfent bunyózhatnak egymással, vagyis esés közben szintén lehet gyepálni az ellent. De ha a védekező elég ügyes, megfordíthatja az erőfölényt, és ő kerülhet felülre…

Az eddig ismertté vált információk alapján mindkét univerzum szerelmesei legalább 10-10 választható karaktert kapnak (egyenlő arányban elosztva, olyan szereplőkkel, mint Joker, Catwoman, Flash, vagy éppen Raiden, Kitana, és Liu Kang), de persze számítani lehet titkosan előhívható meglepetés-karakterekre, és egy minden képzeletet felülmúló főellenségre is. Az MK figurák megtartották eddigi védjeggyé váló mozgásaikat és kivégzéseiket, de az újdonság varázsával hathat, hogy a készítők néhány újabb mozdulatsort is hozzácsempésztek a meglévő arzenálhoz. Akár csak a képregényhősöknek, akik a már ismerős szupermozgásaikkal operálhatnak a harcok során és a kivégzésekkor. A Multiplayer élvezetek oltárán áldozó játékosoknak sem kell majd csalódniuk, hiszen minden részletre kiterjedő, statisztikai háttérrel megtámogatott Online viadalmenetekre lehet számítani.

Bagó Péter<None>

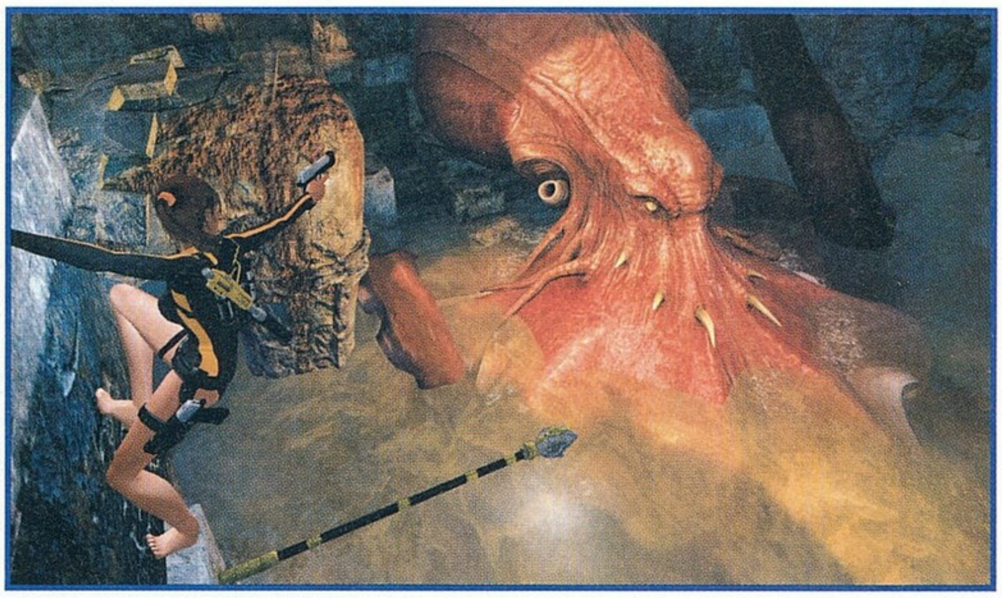












Tomb Raider: Underworld (DS, PS2, PS3, Wii, X360)

Eidos / Crystal Dynamics

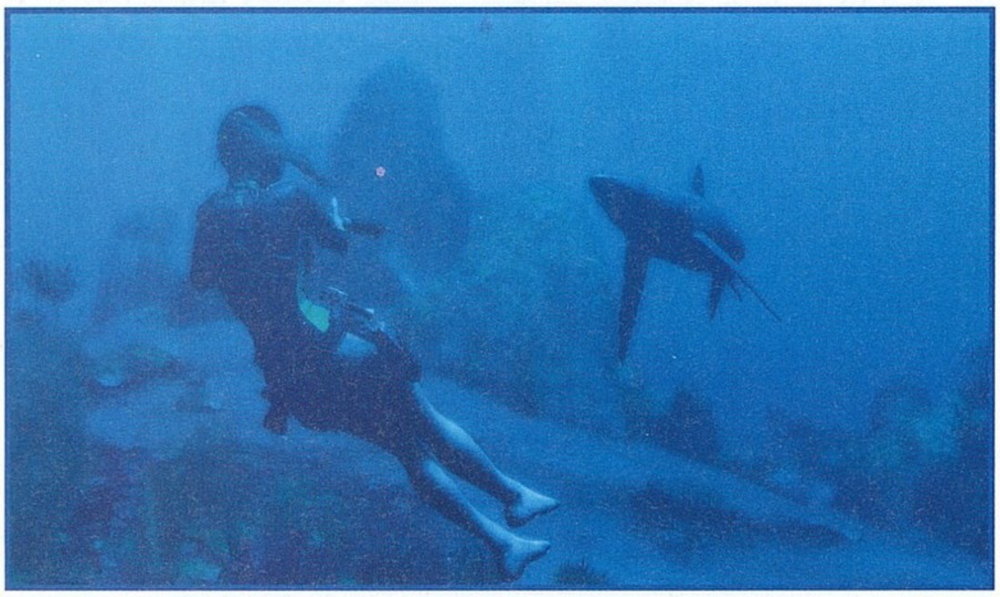
2008. november 21.

Sokszor bebizonyosodott már, hogy a kemény és izzadságos munka ugyan úgy kifizetődő, mint egy innovatív, vagy nem hétköznapi ötlet megvalósítása. Ki gondolta volna, hogy a Tomb Raider sorozat telibe talált világsikere mögött csupán 6 fiatal tehetséges művész, nem egészen 3 év izzadságos munkája állt?! Lara Croft női Indiana Jones imázsa, szexi ám mégis kalandor és belevaló attitűdje azonnal levett minden élő férfit a lábáról a világon. Filmek, képregények, hús vér modellek és címlapfotók – egy csapásra az Eidos legjövedelmezőbb sorozatává és márkájává duzzadt ezzel. A folytatások jöttek-mentek, míg végül az eredeti részeket gyúró Core Designt felváltotta a Crystal Dynamics csapata. A jelenlegi konzolparkon megjelent Legend és Anniversary részek után hamarosan itt az újabb folytatás, az Underworld.

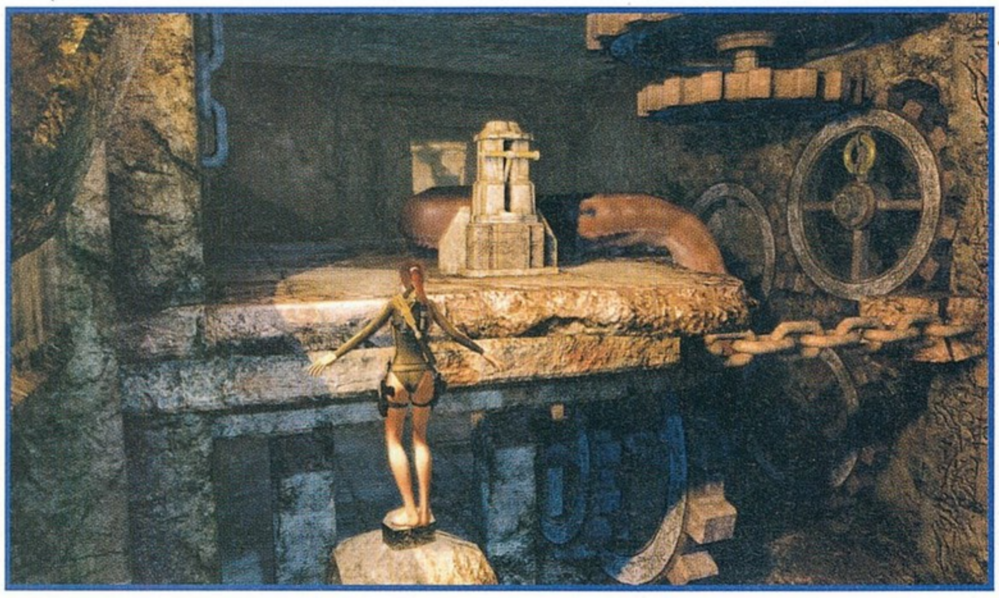
Az idén novemberben érkező Underworld teljesen újraírt grafikai és fizikai motort kapott, így a készítők nem győzték hangsúlyozni, illetve mutogatni hogy mennyire szép és jó lesz a játék. A Crystal Dynamics csapattagjai úgy tekintenek az aktuális részre, mint az első Tomb Raider epizódra, mely valójában képes kihasználni a jelenlegi konzolgenerációban rejlő potenciált. Ehhez több fronton indítottak támadást az érzékszerveink ellen: ilyenek lesznek például a szemkápráztatóan dús növényzettel benőtt árnyékos, és teljesen megmászható romos területek, a részletgazdagságban úszkáló arc és mimikarendszer, és a ránézésre is kétszer olyan alaposan felépített irányítható modell, mint láthattuk azt akár csak a legutóbbi részben. A szél fútta haj lengése, a ruhadarabok kosz, sár és por itta szennyeződése, valamint az eső megjelenése valóban elég lenyűgöző látványvilágot ad. Lara (akinek hangját az utóbbi két részben is szintén részt vevő Keeley Hawes adja) kecses mozgását ezúttal nem bízták a véletlenre, hanem egyenesen egy amerikai olimpiai tornászbajnok, bizonyos Heidi Moneymaker mozdulatait adaptálták a Motion Capture eljárás keretében. Az Underworld marad a külső nézetes, dinamikus kamerakövetéses ábrázolásnál, de az irányításban szintén új elemek tűnhetnek majd fel: mint például a szeparált fegyverhasználat. Mivel két kezünk van, nem csak egy irányba lőhetünk velük, hanem akár két különböző célpontot is támadhatunk egyszerre. Sőt: egyik kezünkben lehet akár egy tárgy is, míg a másikban fegyver elintézi az áldozatokat. A célpontok, akik zömében a felkeresett tájegységekhez passzoló vadállatok lesznek (tigrisek, denevérek, cápák, polipok) vadonás új intelligenciarendszert kaptak, így dinamizmusban és veszélyességben is modern, kihívásokkal teli ügyességi elemekre számíthatunk (szintén újítás, hogy az elejtett állatok tetemei nem tűnnek el, hanem ott maradnak ahol kimúltak). A játék lényege továbbra is ereklyék és egyéb kincsek után való kutatás a földgolyó különböző egzotikus pontjain. Így ezúttal például felfedezésre várnak a rejtélyes és őskori alvilági elemek, mitikus lények, és civilizációk Thaiföld partjain, a Jeges-tenger befagyott szigetei, vagy Mexikó elhagyatott dzsungelei és Maya templomai. A logikai feladványok szervesen illeszkednek az adott terület arculatához, és nagyjából fele-fele arányban képviseltetik magukat az akcióelemek és a továbbjutást jelentő megoldásra váró gondolatébresztő részek.

A történet egy generációk óta élő legenda, Thor, a skandináv mondavilág viharistenének létezése körül forog. A monda szerint Thor olyan kalapáccsal bírt, mely egy csapásra képes volt még az istenekkel is végezni. A több ezer éven át élő mítosz a Tomb Raider: Underworldben valósággá válik. Lara a Földközi-tenger mélyén búvárkodva ugyanis bizonyítékot talál az istenség és a kalapács létezésére. Hogy hogyan kötődik mindez az alvilági istenségekhez, a Maya templomokhoz, és milyen baljós árnyakat idéz ez az emberiségre nézve, azt minden bizonnyal megtudhatjuk a novemberben érkező játékból…

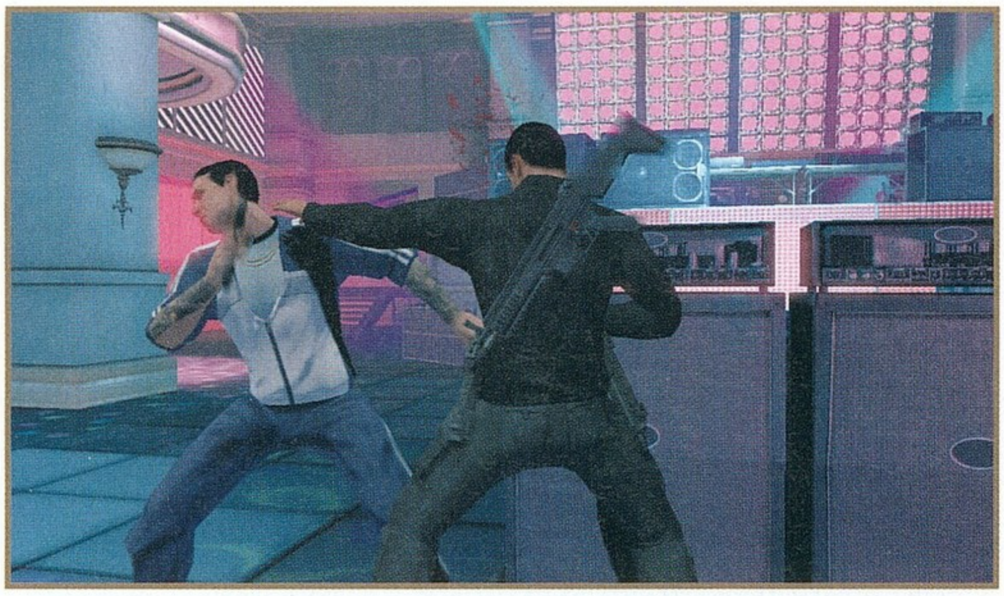
Bagó Péter

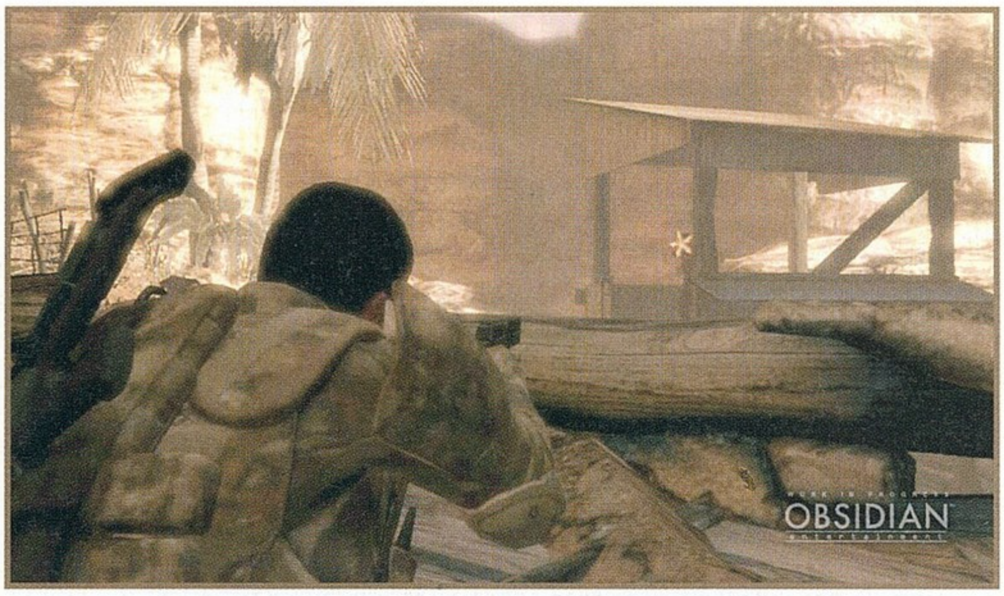
















Alpha Protocol (PlayStation 3, Xbox 360)

SEGA / Obsidian Entertainment

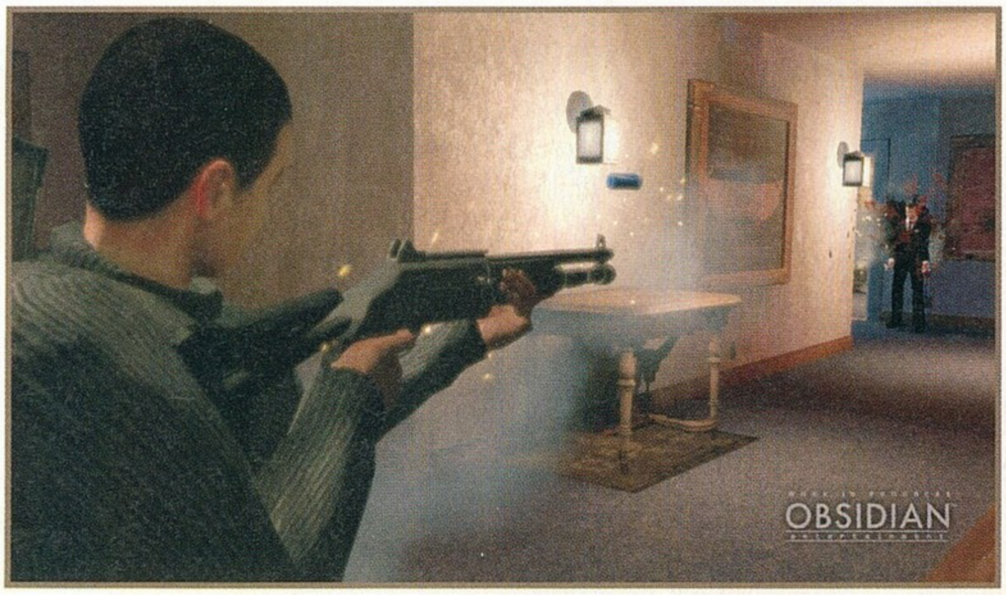
2009. tavasz

Főleg a keményvonalas RPG rajongók mesélhetnének a titkon házi oltárra emelt Black Isle Studios jegyezte programok sokaságáról, hiszen a még 1996-ban létrehozott Interplay divízió nem titkolt célja az volt, hogy magával ragadó és nem utolsósorban egyedi atmoszférájú játékokat készítsen. A csapathoz számos olyan sikertörténet fűződik, mint például a Fallout, az Icewind Dale vagy a Baldur's Gate sorozat. Sajnálatos módon azonban a pénzügyi nehézségekkel küszködő Interplay szomorú sorvadása magával rántotta a belső tulajdonában lévő stúdiót is, így azok a meghatározó csapattagok, akik ezekben a príma alkotásokban is szervesen részt vettek új vállalkozásba kényszerültek tömörülni Obsidian Entertainment néven. A Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone és Chris Jones alapította stáb sem tétlenkedett sokáig, és olyan klasszikusokká vált produktumokat tettek le az asztalra, mint a Neverwinter Nights 2, vagy a Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords. Legújabb fejlesztésük pedig az Alpha Protocol címet viseli.

Az Alpha Protocol sem szakad el túlságosan az Obsidian által lefektetett hagyományoktól, és folytatja a megkezdett minőségi RPG játékok sorát – ezúttal egy modernkori kémtörténet keretében. A napjainkban játszódó, és az Unreal Engine 3 segítségével életre hívott Alpha Protocol izometrikus, külső nézetes megoldást használ, és bár ugyan klasszikus értelemben vett szerepjátékként van feltüntetve, azért modernkori eseményeinek köszönhetően az akcióelemek is hangsúlyosabb szerepet kapnak benne. Nagyjából egy Metal Gear Solid, Splinter Cell és egy Mass Effect koktélra lehet számítani. Az Alpha Protocol elég mély és összetett fejlődési rendszert ígér, hiszen nem csak a főhős különböző tulajdonságait kell fejlesztenünk, hanem például a fegyvereink is több ponton módosíthatóak lesznek. Annak függvényében, hogy mennyit költöttünk rá, vagy milyen technológiai módosítókkal fokoztuk hatékonyságát: jobb célzást, vagy találati arányt érhetünk el (de persze a pusztakezű közelharc is arzenálunk részét képezi). Az Obsidian által több éven keresztül csiszolt dialógusrendszernek köszönhetően a karakterek közötti kommunikáció számtalan különböző módon végződhet, hiszen nem egyszer sorsdöntő kérdéseket dönthetünk el már csak azzal is, hogy az egyik válasz helyett a másikat választjuk. De igaz lehet mindez az adott küldetésben megoldásra váró feladatok elvégzésére is, hiszen mint ahogy a készítők is igen büszkék rá, az adott szituációt több módon is megoldhatunk, és ez később nagyban befolyásolhatja a történéseket és akár a végkifejletet is (mely érdekcsoportokkal kötünk szövetséget, vagy árulunk el, illetve hagyunk életben egyáltalán). A karakterfejlődés leginkább a három nagy J.B. sztereotípiáival szemléltethető: lehetünk könyörtelenül hidegek, mint Jack Bauer, képzettek mint Jason Bourne, vagy stílusosan elegánsak, mint James Bond… De akármilyen irányban is visszük el karakterünket a választásainkkal, minden egyes akadály egy újabb próbatétel – így a határ sosem lesz túl éles a választásaink között.

A 2006 óta fejlesztés alatt álló játékban egy bizonyos Michael Thorton nevű zöldfülű CIA ügynököt alakítunk, aki rögtön az első igazi éles bevetése alkalmával a legszövevényesebb összeesküvésben találja magát, és olyan információk birtokába jut, ami miatt nem csak az Egyesült Államok ellenségei, de saját kormánya is szabotálni kívánja működését, és az életére tör. Thortonnak nem marad más választása hát, mint az alfaprotokoll segítségével végére járjon milyen összeesküvésbe is keveredett tulajdonképpen. A világ különböző tájaira elkalauzoló történet során Michael különböző menedékházakban húzhatja meg magát, ahol álruhát ölthet, és felkészülhet az aktuális megbízására. Az izgalmas kerettörténetről az a Chris Avellone gondoskodik, aki többek között a PC tulajdonosok körében igen közkedvelt Planescape Tormenttel már bizonyította rátermettségét.

Bagó Péter





Borderlands (PlayStation 3, Xbox 360)

2K Games / Gearbox Software

2009

A Brothers in Arms, a Counter-Strike, és a Half-Life széria különböző részein dolgozó texasi Gearbox Software 150 fős csapata nem unatkozik mostanában, hiszen futószalagon gyártják a különböző FPS játékokat boszorkánykonyhájukban. A legújabb gyöngyszemük a Borderlands névre keresztelt RPS (Role Playing Shooter), pedig egy hibrid futurisztikus lövöldözős megoldás lesz, melyet hatásvadász módon leginkább a Diablo és a Mad Max keresztezésével jellemezhetnénk – megjelenése valamikor a jövő év eleji időszakban. A kerettörténet szerint a földlakók a több nyersanyag, a jobb megélhetés és az életkörülmények várható javulása kezdenek el lakható terület után kutatni a világűrben, amit kisvártatva siker is koronáz, amikor rábukkannak a galaxis legszélén fekvő Pandora nevű bolygóra. A lakatlannak tűnő planétán először csak idegen civilizáció nyomaira bukkannak, majd kisvártatva megjelennek maguk az idegen lények is, akik különböző indokoktól vezérelve a főhőseink életére törnek. Ugyanis rögtön három különböző identitású és tulajdonságú karakter közül választhatunk. Mindegyik karakter más és más tulajdonságokkal bír, így meglesznek a maguk erősségeik és gyengeségeik, amiket szem előtt tartva fejleszthetjük képességeiket.

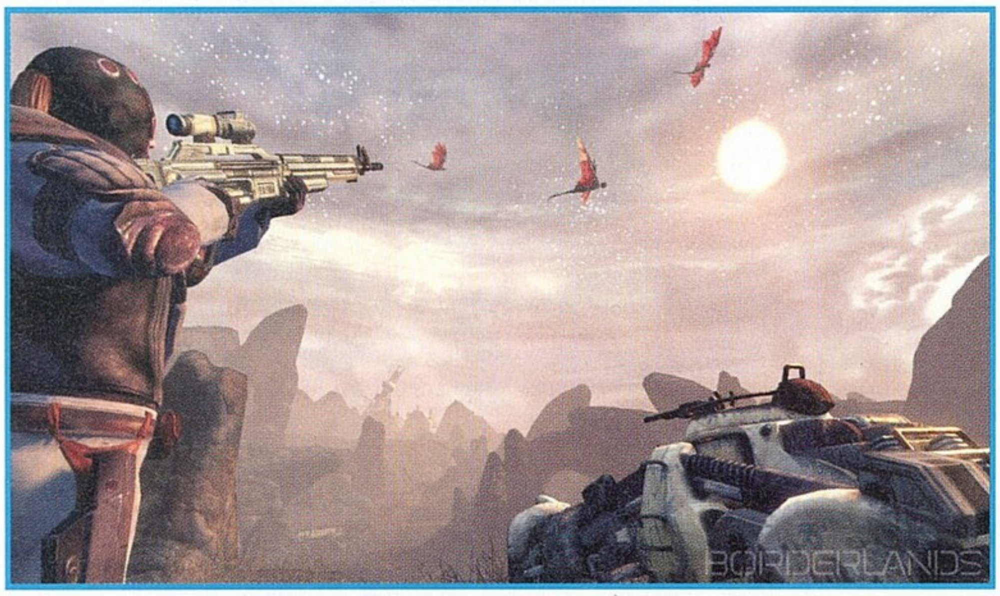
Mordecai egy Quinn nevű figura miatt érkezik Pandorára. Miután Quinn haláláról értesül, nyomozásba kezd a körülmények miatt, és hogy milyen titkot vitt magával a sírba. Mordecai az a magányos farkas típus, aki messziről szedi az áldozatait (tehát a klasszikus mesterlövész). A speciális tulajdonságai között a végtelenített lőszercsomag, és az elég pontos célzás szerepel… A játék későbbi szakaszaiban összebarátkozik egy idegen lénnyel, aki onnantól kezdve segítségére lesz a harcok során. Roland egy kiszuperált zsoldos, aki a Crimson Lance nevű földalatti militarista csoport tagja volt (nem éppen a törvénytisztelő fajtából). Roland szándékai egyszerűek: bosszút állni egy régi sérelemért a Brigadiers nevű csoport vezetőjén. A karakter tulajdonságai inkább az úgynevezett segítő szerepét testesítik meg, képes gyógyítani és regenerálni a csapattagokat. A hajdanán még emberi formában létező Lilith az egyike azoknak a sziréneknek, akik természetfeletti képességekkel bírnak, bár kontrollálatlanul nem urai erejüknek. Azzal a céllal érkezik Pandorára, hogy többet megtudjon magáról és a szirén fajról. Lilith szirénképességeinek köszönhetően képes növelni a csapat tűzerejét, valamint egyéb mágiák bevetésével csökkenteni az ellenfél sebességét, illetve lelassítani az időt.

Az egyszemélyes kampány és küldetések mellett a játék támogatja és lehetőséget biztosít a négyjátékos kooperatív módra, és számos más multiplayer játékmódra is. A hatalmas bejárható terepen a szabadlábon történő kószálásban segít a járműhasználat is, amivel pillanatok alatt elérhetünk célunkig, illetve menet közben hatékonyabban vehetjük fel a harcot a bolygót elárasztó lények ellen is. Az RPG jegyekkel bőven felvértezett, FPS nézetből játszható Borderlands véletlenszerűen generált küldetésekben csepegteti számunkra a felfedeznivalókat, és külön csoportokba osztja, hogy milyen tárgyakat illetve fegyvereket emelhetünk el ellenfeleinktől… A game egyedülálló véletlengenerátorának köszönhetően több mint félmillió (írd és mondd: félmillió) darab fegyverkombináció található a programban, melyek közül némelyik ócskavas, valamelyik pedig csodafegyver lesz. Ezen eszközök is fejleszthetőek és pumpolhatóak, és minden cuccnak meglesz a maga ellenszere is. A fejlesztés még korai stádiumában jár ugyan, de ígéretes kezdeményezésnek tűnik a maga posztapokaliptikus, szabadon bejárható, nyitott világával…

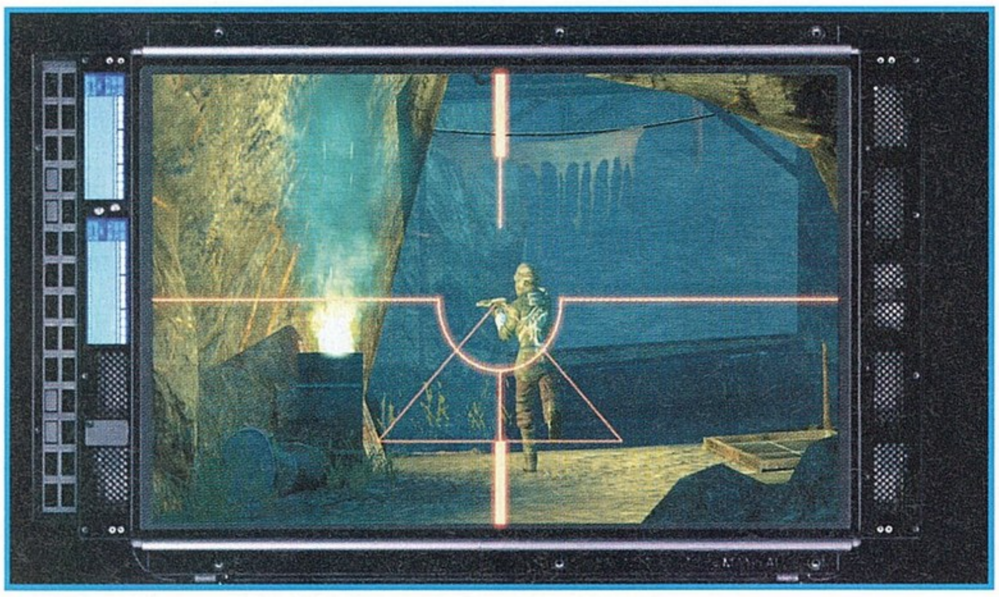
Bagó Péter



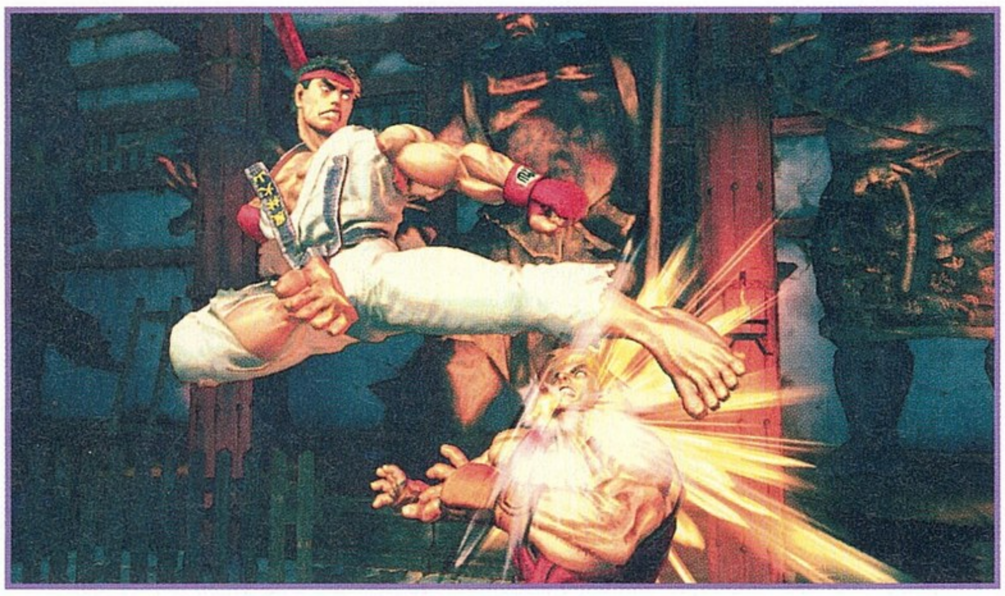


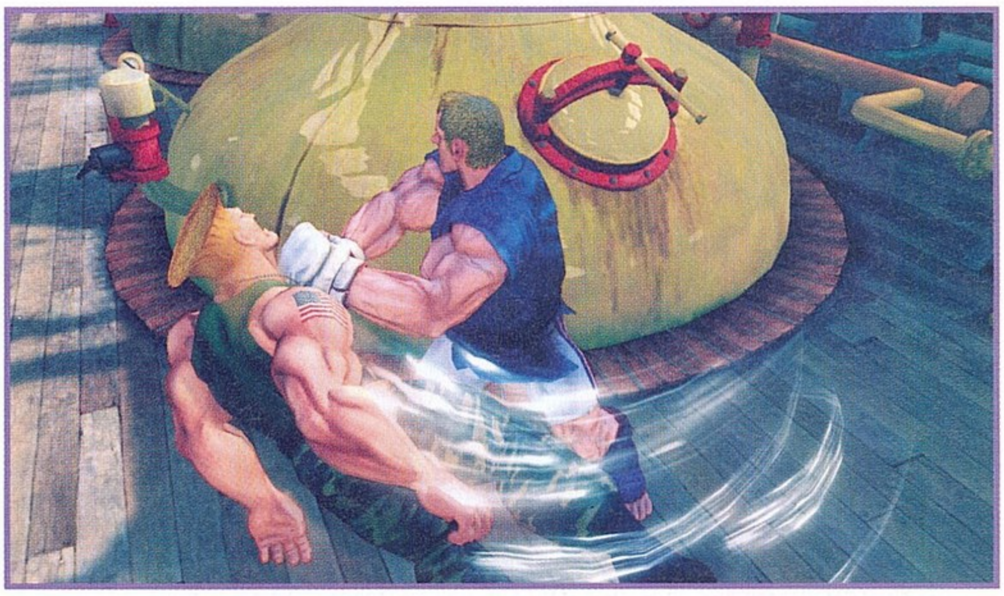




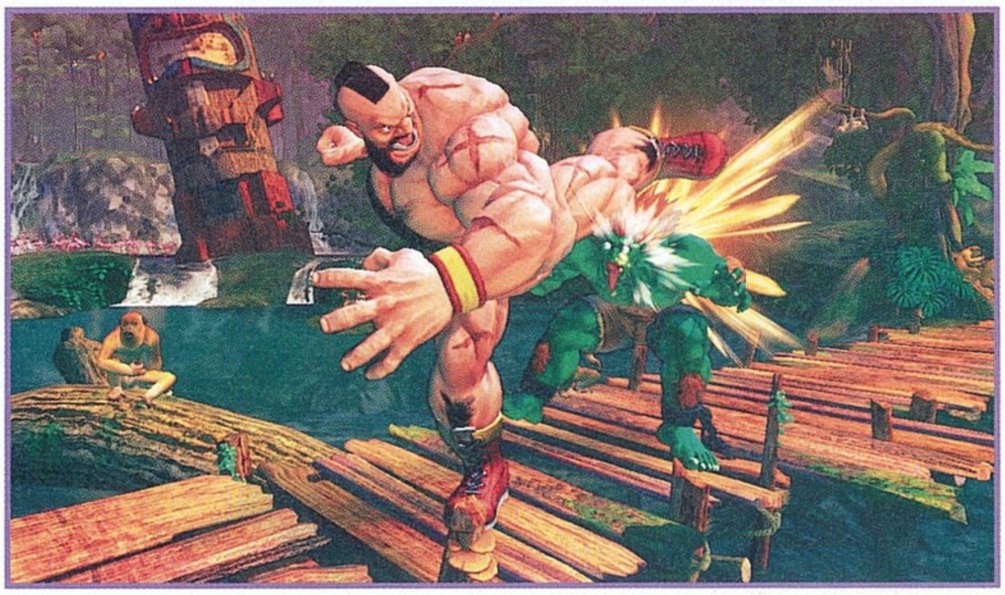












Street Fighter IV (PlayStation 3, Xbox 360)

Capcom

2009

Úgy látszik napjainkra ismét reneszánszukat kezdik élni a verekedős játékok, hiszen rövid időn belül ez már a harmadik bunyós anyag, amiről hírt adunk (a SoulCalibur IV térhódítása mellett az új Mortal Kombat epizód is napvilágot lát még az idén) – a sort pedig mi sem koronázhatná meg, és zárhatná le illőbben, mint a nagy műfaji klasszikus, a Street Fighter sorozat legújabb tagja. A négyes sorszámmal illetett darab már bevette magának a japán és amerikai játéktermeket, jelen pillanatban pedig a Yoshinori Ono által vezette csapat gőzerővel dolgozik az otthoni verziók mihamarabbi elkészültén. Bár a Street Fighter II arculatáért és grafikai megvalósításáért felelős Akira Yasuda már nem tagja a játékot fejlesztő Capcomnak, az utódjául kinevezett Daigo Ikeno legfőbb céljául azt nevezte, hogy a Street Fighter IV a lehető legközelebb álljon a második rész látványvilágához. Ennek köszönhetően a megalkotott arculat rajzfilmszerűen stilizáltnak, és kézzel rajzoltnak a hat, holott teljes mértékben modern, 3D technológiai megoldás áll a rendszer mögött.

Az SFIV történetileg a Street Fighter II és Street Fighter III között helyezkedik el, de érzésben és stílusban inkább a második részhez húz, és áll közelebb. A Capcom célja nem titkoltan az volt, hogy minden tekintetben egy modernkori és a második részhez hű utódot készítsenek. Talán ennek és a második rész felülmúlhatatlan sikerének köszönhetően minden SFII karakter visszatér a negyedik részben is (számos új és más részből ismerős harcossal természetesen). Jelenleg az alábbi 21 figurából áll a játszható és választható harcosok sora: Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, E. Honda, Blanka, Dhalsim, Zangief, Balrog, Vega, Sagat, M. Bison, Akuma, Abel, Crimson Viper, El Fuerte, Rufus, Seth, Dan, Fei-Long, Cammy. Az eddig is ismert hősöknek és karaktereknek minden szignifikáns, és jellegzetes mozgása megmarad, és kiegészül egészen új és elképesztő elemekkel. De nem csak a szereplők esetében kell ismerős arcokra és nosztalgiaszerű pillanatokra számítani, jó pár aréna is ismerősen fog visszaköszönni a sorozatot ismerők számára.

Bár a környezet és a karakterek a létező dimenziók összes szegmensét kitöltik, a játékélmény érzete mégis teljesen 2D-s marad, hiszen oldalról szemlélve az akciót, az ellenfelek egymással szemben állva harcolnak majd egymással (ez egyébként teljesen tudatos döntés volt a 2005-ben kezdődött fejlesztési időszak legelső pillanatai óta). Ezáltal egy pillanatra sem kell kizökkennünk a harc ritmusából – mondjuk egy kifacsart kamerakép miatt… Marad a sorozat védjegyévé váló hatgombos irányítási metodika (alacsony, közepes, magas ütés és rúgás), de a kombórendszer is. Ez utóbbi ráadásul némi ráncfelvarráson is túlesett, hiszen a Super és Ultra Combo mozdulatok segítségével különlegesen brutális, és egybekötött mozgásokra lehet számítani. A másik játékmenetbeli újítás az úgynevezett fókusztámadások bevezetése lesz, ahol a játékosnak lehetősége adódik, hogy az ellene indított támadást úgy védje ki, hogy ellentámadást indítson belőle. A harcok során igen szép effektorgiát lehet okozni egy-egy támadás alkalmával.

A megjelenítés mellé megfelelő audiokörítés is dukál – a szem és fültanúk szerint a hanghatások és effektek méltó kísérői lesznek a grafikai megvalósításnak. Azt pedig talán már mondanunk sem kell, hogy nem csak egy gép előtt ülve gyepálhatjuk majd egymást, hanem az internet segítségével bárhol, bárkivel ringbe szállhatunk (a megfelelő statisztikai rendszerrel). Megjelenés valamikor a jövő év folyamán várható.

Bagó Péter









Disaster: Day of Crisis (Wii)

Nintendo / Monolith Soft

2008. október 24.

A Disaster: Day of Crisis egyike volt azon Wii játékoknak, melyet nagy csinnadrattával a 2006-os E3 kiállítás alkalmával fedtek fel először a nyilvánosság előtt, ám azóta jótékony homály borult a fejlesztés és a játék részleteire. A külhoni újságíró kollégák aggódással vegyített kíváncsi kérdéseire a Nindendo reprezentatívjai mindig megnyugtató válasszal szolgáltak, miszerint: a játék köszöni szépen, jól van, gőzerővel készül, és csupán csak további időre volt szüksége a fejlesztőcsapatnak a befejezésig. Nos, úgy tűnik ez az idő végre elérkezett, és most már tényleg záros határidőn belül belevethetjük magunkat a katasztrófaövezetek sújtotta túlélésbe…A japán Monolith Softot, melyet leginkább a Xenosaga sorozatáról ismerünk, Hirohide Sugiura, egy volt SquareSoft alkalmazott hívott életre, még 1999-ben, miután elfogadta a Namco finanszírozási ajánlatát, akik így lényegében többségi tulajdonossá avanzsáltak a cégben. Miután a Nintendo tavaly májusában megvásárolta ezt a pakettet, a tulajdonosi viszonyok átalakultak, de ez persze a külső szemlélő számára semmilyen változással nem bírt. És hát ki tudja: lehet hogy ez kellett ahhoz, hogy a játék tényleg befejezésre kerüljön…

A játék főhőse egy volt tengerészgyalogos, és kiképzett katasztrófamentő, bizonyos Raymond Bryce, akinek elsőszámú feladata hogy megfékezze a SURGE nevű terrorszervezet által az Egyesült Államokra leselkedő nukleáris fenyegetést, túlélje a számos, és hirtelen bekövetkező természeti katasztrófát (árvíz, vulkánkitörés, szökőár, hurrikán), és hogy megkeresse és kiszabadítsa Steve nevű kollégájának húgát, Lisát. A Disaster egy bevallottan külső nézetes túlélőjáték, mely a feszültségkeltésre és pánikkezelésre összpontosítja mind a 23 főküldetést. Ray nyomozását a létező összes eszközzel elősegíthetjük: kutathatunk, információkat gyűjthetünk, ügyességi feladatokat oldhatunk meg, fegyveres ellenállásba ütközhetünk, úszhatunk, és akár autót is vezethetünk! A megtalált túlélők számától függően úgynevezett Survival pontokat gyűjthetünk, melyeket Bryce 5 létfontosságú képességének fejlesztésére használhatunk (fizikai vagy mentális koncentráció, fegyverkezelés, stb.). A városlakóknak nyújtott segítség többféleképpen realizálódhat, hiszen van, akit a romok alól kell kimenteni, van, akit pedig újra kell éleszteni és mesterségesen lélegeztetni (ilyenkor gyors gombnyomkodásba és hadonászásba csap át a játékmenet). A hagyományos elemeken kívül a SURGE tagjaival való harc közben a kamera látószöge is nézőpontot vált, és amíg tűz alatt tartanak minket, nem is változik a helyzet. Minden ilyen esetben úgynevezett Battle pontok gyűjthetők, amivel a későbbiek folyamán a lőfegyvereink tulajdonsága fejleszthető tökélyre. Az arzenál nem merül ki az automata pisztolyoknál, vadászpuskát, kést, és számos más tárgyat is bevethetünk ellenlábasaink ellen. A feszültségkeltő és izgalmas történet mellett jó pár kikapcsolódást nyújtó mellékküldetésre is számítani lehet, melyben vagy célba lövési képességünket bizonyíthatjuk, vagy ügyességi feladatokat kell végrehajtanunk további fegyverekért, vagy alternatív kosztümökért. Az igazi kihívást a japán játékoktól megszokottan a Real Disaster Mode játékmód választása jelenti majd (extra nehézséggel gondolom…).

A Disaster grafikailag és megvalósításban is kellemes darabnak ígérkezik, mely ugyan nem fogja megváltani a világot, de ha megfelelő szinten tudja tartani a feszültséget, akkor jó pár órás, illetve napos elfoglaltságot jelenthet.

Bagó Péter









Resident Evil 5 (PlayStation 3, Xbox 360)

Capcom

2009. március 13.

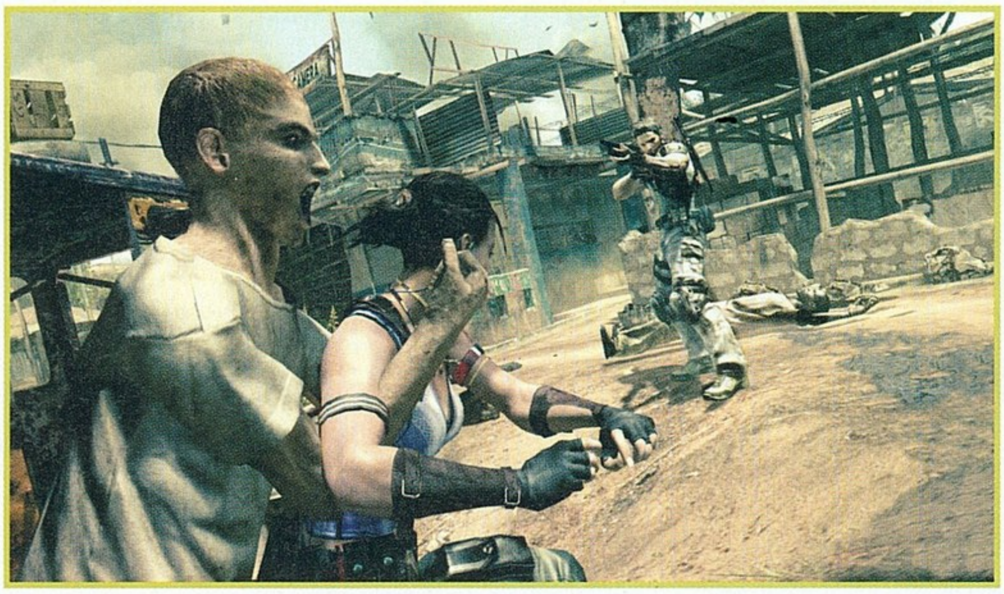
Bár a külsőnézetes túlélőhorror-játékok ősatyja a francia fejlesztésű és közel 16 éve napvilágot látott Alone in the Dark volt, ezt a kifejezést mégis csak a 8 évvel később megjelent Resident Evil kapcsán kezdték el először emlegetni a minden hájjal megkent marketing-szaktekintélyek. Ahogyan 1996-ban az – azóta amúgy 34 milliós összeladásnál járó – széria első része újradefiniálta a műfajt, úgy szárnyalta túl a saját maga által támasztott műfaji határokat és kereteket a negyedik, sorszámozott epizód. Így hát közel 4 év kihagyás után fokozott figyelemmel és várakozással tekinthetünk az ötös számú folytatás elé. Annál is inkább, hiszen a Resident Evil 5 személyében először lesz alkalmunk testközelből megtapasztalni a jelenlegi konzolgeneráció valódi erősségét, és erejét. Valamint nem utolsósorban a játék főhőse sem elhanyagolandó tényező, aki az a Chris Redfield lesz, aki legelőször vezetett be minket az azóta klasszikussá vált elhagyatott villába még az első rész története szerint.

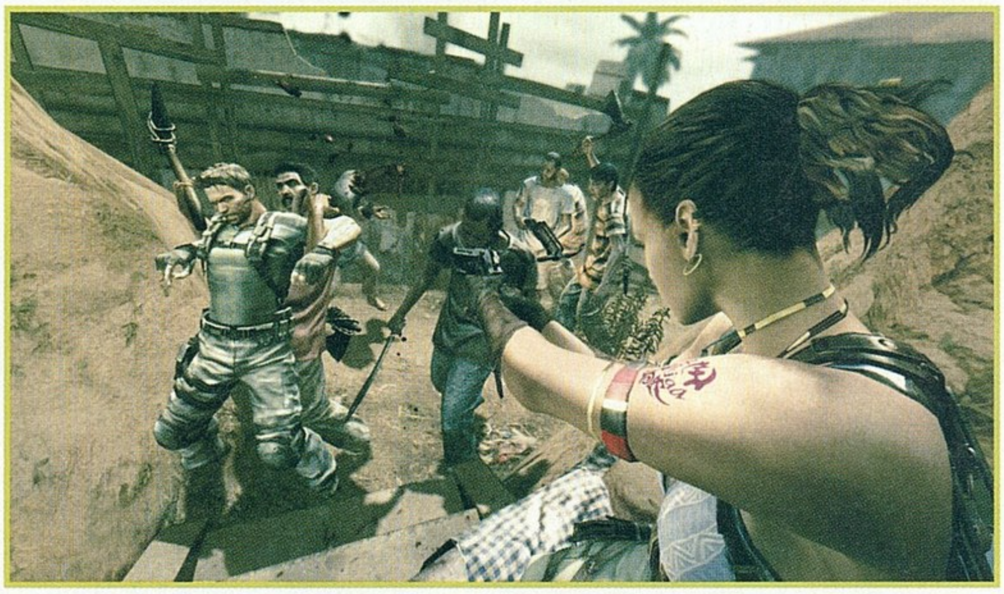
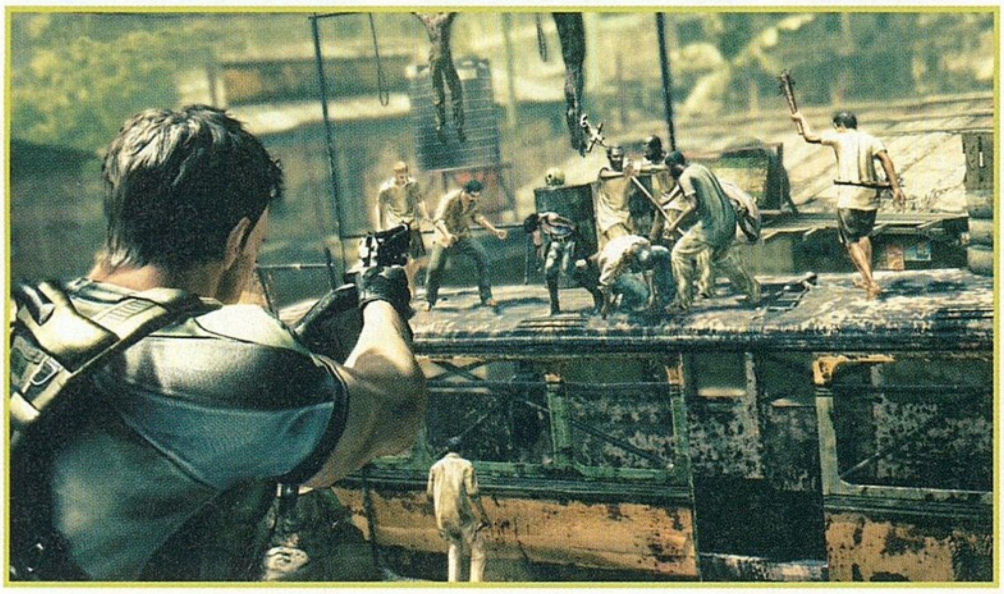
Sokat fordult a világ az akkori S.T.A.R.S. alfacsapat tagjával, hiszen az RE5 az első rész után 10 évvel játszódik, és a történet tulajdonképpen a Resident Evil Code: Veronica fejezetben megismert vírus eredete után folyó nyomozásra összpontosít. Ebben vesz részt szervesen az a frissen létrehozott BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance) szervezet, melynek Chris is oszlopos tagja. A játékból nyilvánosságra kerülő első helyszín egy Kijuju nevű afrikai terület lesz, ahol a már említett biológiai kísérleteknek és a vírusnak köszönhetően furcsa viselkedésformák öltenek testet (a készítők ígéretei szerint a szerteágazó történet számos más helyszínben és történeti csavarban is bővelkedni fog…). Chris persze nem egyedül száll ringbe az afrikai falu zombiszerű lényeivel, a nyomozásban egy helyi illetőségű hölgyemény, egy bizonyos Sheva Alomar is segítőtársa lesz. Sheva jelenléte konstans, vagyis a játék végéig Chris mellett tudhatjuk őt. Ezzel a húzással máris lehetővé vált a kooperatív mód becsempészése, vagyis ha a játékos kívánja, Sheva szerepét is bármelyik pillanatban magára öltheti, így akár egyszerre ketten is döngethetünk az egyszemélyes küldetések folyamán. Mivel a történet sok visszatekintéssel operál, és nem utolsósorban az első rész óta eltelt 10 év eseményeit is felgöngyölíti, így a sztori részesei lesz számos ikonikus Resident Evil karakter (mint például Albert Wesker, vagy Sherry Birkin), de jó pár egyéb meglepetésre is számítani lehet…

A játékmenet nagyon hasonló lesz az előző részhez (marad a külső nézetes, dinamikusan követő kamerarendszer), azzal a különbséggel, hogy teljesen új irányítási metódust kap a game. Mint hatalmas Gears of War rajongók, a fejlesztők hasonló irányban próbálnak orientálódni (ami végre lehetővé teszi a mozgás közbeni akciózást is, amit eddig nem lehetett a sorozat előző részeiben végrehajtani). De marad a felhasználható tárgyak sokasága, a gyűjtögethető csecsebecsék, sőt mi több, szinte minden tereptárgyat is be lehet majd vonni a harcokba (nagyfeszültségű vezeték ellövése, gyúlékony anyagú hordók felrobbantása, kisebb szakadékok átugrása, guggolás, közelharc, kés és könyökhasználat). Sőt, a kooperativitás jegyében a Mesterséges Intelligencia irányította társunknak is utasításokat adhatunk, például hogy segítsen töltényeket keresni, vagy gyógyítson fel minket.

Elég csak a képekre nézni, hogy bebizonyosodjon: a Capcom belső fejlesztésű MT Framework motorja (mely olyan játékok alatt duruzsolt már, mint a Devil May Cry 4, a Lost Planet, vagy a Dead Rising) ismét lélegzetelállító látványt produkál. A részletgazdagság, játékélmény és bődületesen kidolgozott átvezető-jelenetek mellett nagy hangsúlyt fektettek a verőfényes afrikai hangulat sötétebb oldalára is, így elég impresszív fény-árnyék váltakozásokra is számítani lehet (vakító fényárra, amint kilépünk egy dohos, sötétebb helyiségből). Az ellenfelek is sokat gyorsultak az előző rész óta, nem lesznek többé egymás mellett totyogó zombik, igazi emberként, és gyorsan reagálnak, ráadásul felfegyverkezve, ami miatt igen csak fel kell majd kötni az alsógatyánkat. Ahogyan a negyedik rész sem volt rövid, az ötödik is legalább 20 órányi tiszta játékidőt ígér – egyértelmű hát, hogy szerkesztőségi kedvencként egyöntetűen várjuk már a jövő márciusi premiert!

Bagó Péter










Wilson

egotrip » » SZÉP ÚJ VILÁG

Az IBISWorld piackutató vállalat szerint 2013-ra a jelenleg évi 40 milliárd dolláros videojáték üzletág 62.3 milliárd dollár forgalmat generál majd. A dinamikusan növekvő piac kiszélesedett, a legfrissebb tanulmányok szerint immáron a szülők 93 százaléka vesz részt a gyermekeik szórakozásában, az eladott szoftverek fele pedig az E, azaz „Mindenkinek" életkor besorolásból kerül ki. De vajon a jelenlegi ügymenettel tényleg elérhető ekkora áttörés, vagy itt az ideje kicsit változtatni a dolgokon?

Az a gyakorlat, mely évekre előre felkelti az érdeklődést, *hibás*. A zeneiparhoz hasonlóan ideje lenne végre olyan PR hadjáratra rátérni, mely nem 2-3 éves távlatokban gondolkodik. Mert a Final Fantasy XIII érdekes és izgalmas, de nem akkor, mikor már a bejelentése pillanatában is nyilvánvaló, hogy ebből bizony még jó pár esztendeig nem lesz semmi: a népet hitegetni és váratni hosszútávon visszaüt, ahogy az látható most, több esetben is. A megoldás? A megjelenést megelőző kampányidőszak lerövidítése.

Képzeljük el azt a világot, ahol a kreativitás és a sorozatgyártás megfér egymás mellett, ahol minden évre jut legalább 3-4 echochrome és Braid kaliberű ötletbomba a bejáratott franhise-ok mellé, a világ, ahol a HALO 4-et és társait a megjelenés előtt fél évvel mutatják be. Ahol nem kell akár éveket várni, ahol nem kell újra és újra megbarátkozni egy-egy játék teljes pálfordulásával és totális evolúciójával, ahol gyakorlatilag már a kész termékkel ismerkedhet meg a majdani vevő. Ahogy Dr. Martin Luther King mondta: „Van egy álmom..." Az enyém pontosan ez.

Itt van például a Gran Turismo 5 esete. A GT sorozat egyes epizódjainak megjelenése vitathatatlanul a legfontosabb esemény az autószimulátorok piacán, ám Kazunori Yamauchi maximalista személyisége miatt GT rajongónak lenni manapság együtt jár a várakozással és a reménykedéssel. A PSP bemutatásakor már doboz formájában prezentált hordozható változat sehol, a GT 5 pedig folyamatosan késik. Tudjuk és biztosak vagyunk benne, hogy újabb mérföldkő lesz, hogy tartalmát és kidolgozottságát tekintve csupán a következő Forza veheti fel vele a versenyt és abban is biztosak vagyunk, hogy a régóta áhított online funkció teljes körű támogatást élvez majd. Azonban mennyivel nagyobb élvezetet nyújtott volna a funkciók később megismerése abban az esetben, ha GT5 Prologue tartalmasabb, erőteljesebb csomagolásban oltja a szomjat, és ha nem kellene folyamatosan az eltolt dátumok miatt sajnálkozni?

E tekintetben az ipar jelenleg egy követendő példát tud felmutatni: Rockstar Games. A Houser fivérek által kerek tíz esztendeje alapított vállalat tökéletes iránymutatóként funkcionálhatna. Így és ilyen mértékben kell a reklámgépezet kihasználni. A Rockstar a külső nyomás és a rajongói igények ellenére soha, egyetlen alkalommal sem korbácsolta fel hiába az érdeklődést, annak ellenére, hogy a több kontinensre átnyúló divíziók egyszerre több projectet is futtatnak, bemutatásukra mégis csak akkor kerül sor, amikor a fejlesztés már majdnem a végső stádiumba ért, amikor már nem csak egy vázat, hanem egy tartalommal bőségesen megtámogatott stabil építményt lehet bemutatni. Ez történt az elmúlt évek GTA epizódjai esetében: a fejlesztés tényét a Rockstar ugyan elismerte, ám képeket és trailereket csak és kizárólag (na jó, inkább többé-kevésbé) a végleges dátumot megelőző fél évben adtak ki. Az eredmény? 2008 legnagyobb üzleti és szakmai sikere, maximális pontszámok hegyekben, több millió eladott példány a vásárlók kezében.

A reklám nagyon fontos és nagyon könyörtelen eszköz, képes valamit a piedesztálra emelni, ugyanakkor gond nélkül tüntet el bármit a föld színéről. Akaratlanul vagy szándékosan, az talán már lényegtelen, ám az azonnali sikerekre építkező iparágban az ebből fakadó bukás elfogadhatatlan. Még akkor is, ha évek elteltével bátran kijelenthető: egy mérföldkő felett siklottunk el. Ez történt a Beyond Good and Evil esetében, amely az akkor épp reneszánszát és reformját élő Ubisoft talán legegyedibb terméke volt. Nem csak kreativitásban, de stílusban is dúskált, az pedig manapság különösen nagy kincs. Ám a Prince of Persia előnyt élvezett, a BGE megbukott, és csak az isteni szerencsének köszönhető, hogy a franchise nem tűnt el végleg a süllyesztőben.

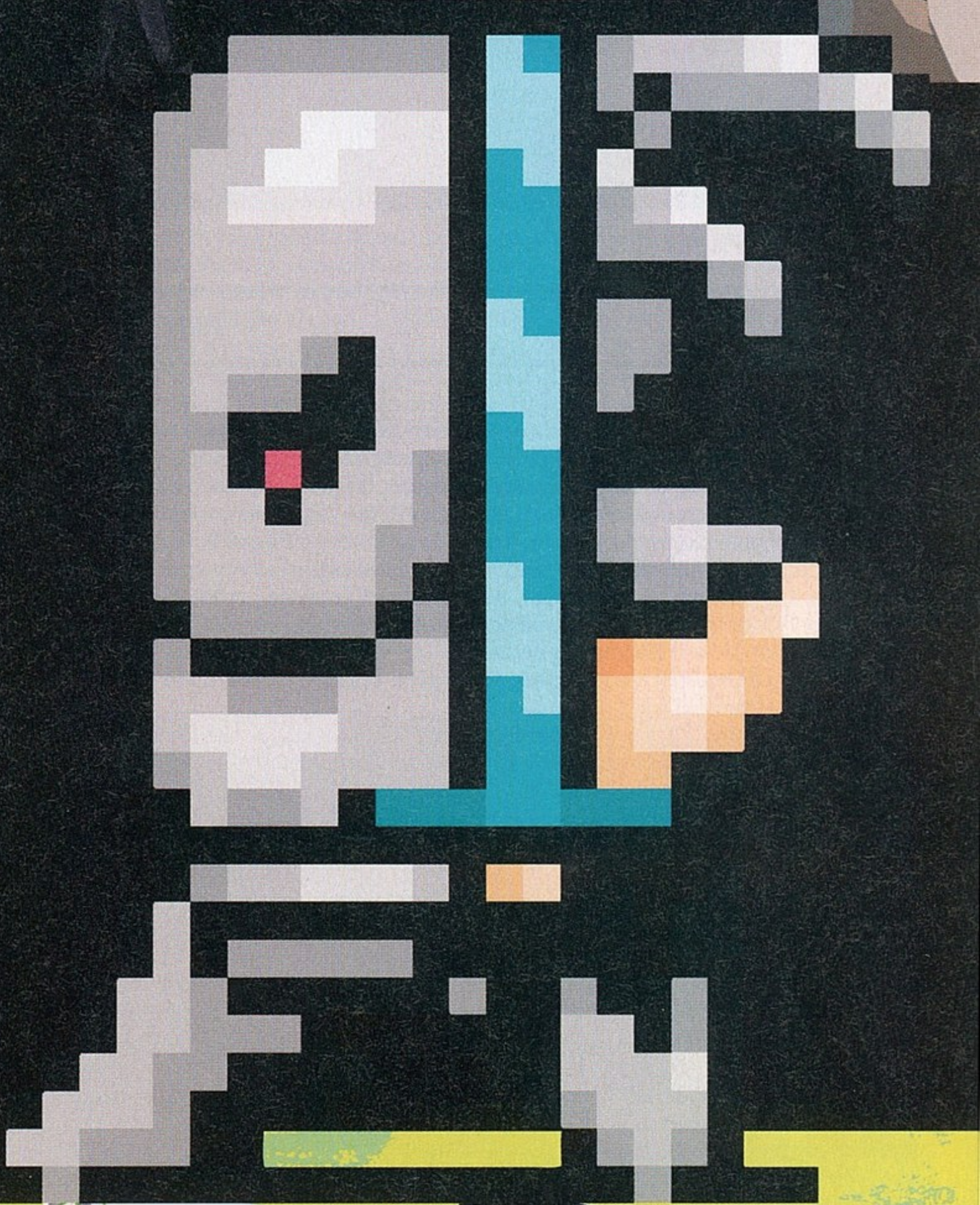
Rájár a rúd a méltatlanul keveset emlegetett zsenire, Tim Schaferre is. Nem csak azért, mert akkor készítette el minden idők legjobb kalandjátékát, amikor a stílus kvázi már meghalt, hanem azért is, mert az ezt követő pályafutása kvalitásához és előéletéhez méltatlan kezelésben részesítette a sors által. Az előző generáció talán legtalálóbb játéka, a Psychonauts túlzás nélkül a









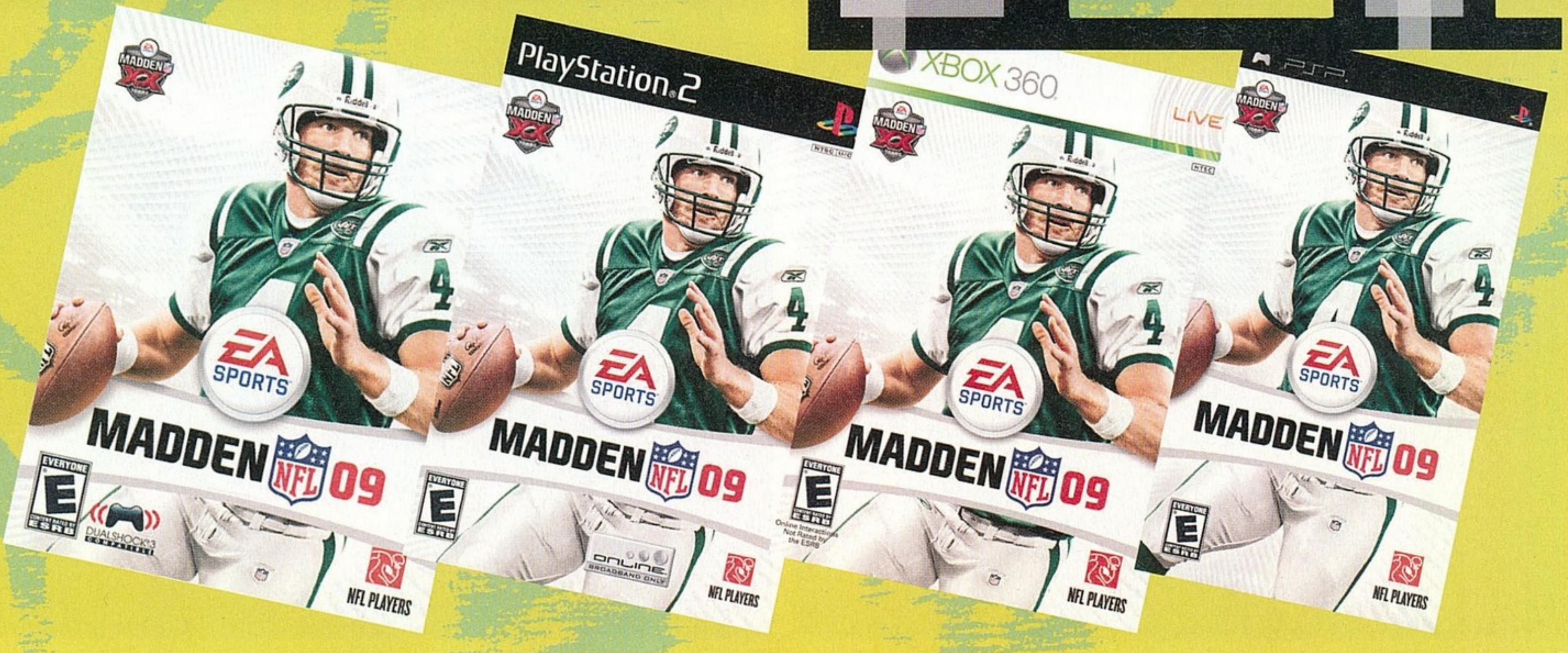


kasszákig sem jutott el: a Majesco gyakorlatilag nem tett semmit azért, hogy a nagyközönség értesüljön az újdonsült platformer érkezéséről, vagy egyáltalán létezéséről. Ezek után meglepő, hogy a hihetetlen kegyetlenséggel beindult Activision Blizzard gépezet első körben dobta utcára Schafer legújabb agymenését?

Persze az éremnek van egy másik oldala is. A kiadók többsége nagyon félve nyúl minden újdonsághoz, hiszen üzleti kockázatot jelent: a procedúra általában nem áll másból, mint a fejlesztő részéről egy pár perces demonstrációból, amely felvázolja a játék koncepcióját a történettől az alapvető mozgatórugókon át egészen a tálalásig. A kiadó ezek után dönt, hogy akar-e súlyos dollármilliókat elsüllyeszteni a projectben, vagy eláll tőle. A döntésben nagy szerepet játszik az is, hogy az ötlet mennyire piacképes, a Katamari Damacy-t vagy a killer7-et eladni ugyanis nehéz. Nem csak azért, mert látványosan rétegjátékok, hanem azért is, mert egy plakát vagy egy reklámspot nagyon nehezen tudja átadni, hogy pontosan miről is van szó. Hiszen egy átlagos FPS esetében elég a történetet prezentálni, a stílus adja magát, ám az olyan elvontabb darabok esetében, mint a felsorolt játékok, bizony már nehezebb helyzetbe kerül a kiadó. De semmi sem lehetetlen, hiszen a kreativitás nem ismer korlátot, akadályt csak a pénztárca jelent, az sem sokáig. Az egyre kevesebb de egyre erőteljesebb szereplőkre szűkülő piacon talán eljutottunk oda, hogy még a kisebb játékok esetében is látványos, közérthető és profin összerakott reklámkampány indítható el, egy olyan, ahol nem csak az éppen aktuális Madden vonulat, de az exkluzívabb darabok is nagyobb figyelmet kaphatnak.

Talán ez a magyarázata annak, hogy az Electronic Arts miért ment akkora változáson keresztül, miért pártolt át hozzájuk Gabe Newell, John Carmack vagy épp legutóbb Mikami és Suda 51. Talán végre eljutunk arra a pontra, ahol egy-egy nehezebben emészthető játék sikerét nem az határozza meg majd, hogy a komoly hazárdjátékot vállaló apró terjesztő mennyi pénzt tud összeharácsolni, és hogyan költi el, hanem arról, hogy mindenki kap egy esélyt olyan támogatással, amit megérdemel. Akkor talán végre megint eljutunk oda, hogy nem minden második játék főszerepeltet kopasz, tökig páncélba öltöztetett katonát, oda, ahol végre a kreativitás ismét kibontakozhat.

Mert ha van valami, amire szükségünk lenne, akkor az pontosan ez.





ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.





FIFA 09 (EA, X360/PS3/PS2/PSP/WII)

Mikor megkaptam a játék előzetesét, úgy éreztem, ki kell öntenem a lelkem a világnak, miszerint alapból nem vagyok oda a fociért, de legfőképpen azért, hogy egy jól menő játékgyártó cég évente kiad egy programot újra és újra tizennyolcezer forintocskáért, amin alig-alig változtat valamit az évad hivatalosságának aktualizálásán kívül, ám végül letettem erről a tervemről. Hogy miért? Bár érzéseim alapvetően nem változtak, és szerintem a **Fifa 09** nem fogja megváltani a világot, ahogy az EA sikerszériáját sem, kicsit igyekeztem beleélni magam a focirajongóinak helyzetébe. Úgy raktam be a korongot, hogy elkezdett érdekelni, miket változtattak az alapon az „elektronikus arcok”, és hogy milyen érzés lehet belépni az arénába, ahol sok-sok ember (és akkor a tévé előtt ülőkről még nem is beszéltünk) lesi várakozva minden lépésünket… a szívdobbanások egyre hangosabbak… a tömeg felhördül a sípszóra… elkezdődik a meccs, miközben betöltődik az aktualizált Fifa!

Ugyan azt hallottam, hogy immáron nem csak a PS2-es és 360-as verzió, de még a PS3-as átirat is megkapja a maga magyar kommentátorát, ebből egyelőre én semmit nem hallottam (már ha igazak az értesüléseim), pedig a 360-as változat tesztverzióját kaparinthattam a kezeim közé. No nem baj, akkor angolul rúgunk (be).

Jópofa már a kezdetben is, hogy a töltési képernyő annyiból áll, hogy kapura lőhetünk, miközben üres a pálya, és csak a kapus nehezíti a dolgunkat. A sprintnél a kamera amolyan Gears of War-osra vált, és remegve követ minket, ha pedig bénázunk, ellenfelünk kivetődik elénk, mi pedig attól függően csetlünk-botlunk/borulunk egyet, hogy éppen milyen pozícióban voltunk, miképpen ért minket a támadás. Vagy csak megtántorodunk, vagy el is bukfencezünk, miközben próbáljuk védeni a testünket. Mondjuk azt hozzáteszem, a kapus elég idióta néha, mert úgy gurítja ki a labdát sikeres védés után, hogy utána simán a kapu védtelen oldalára rúghatunk, szóval a töltőképernyő mesterséges intelligenciája nem éppen tökéletes. Na jó, ezért még nem jár akasztás.

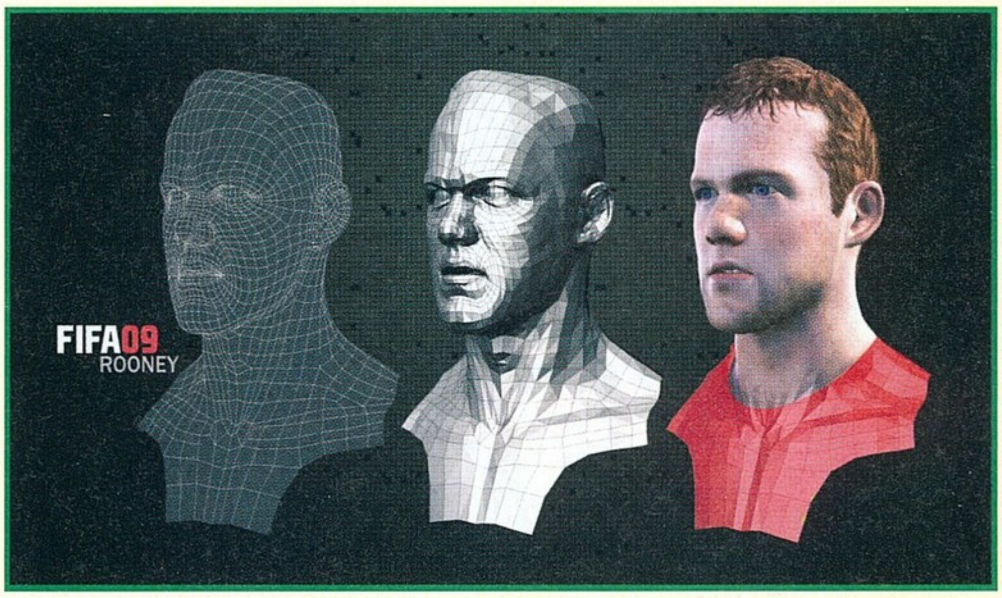
Jönnek az opciók, lehetőségek, én pedig kíváncsian vetem bele magam a meglepően üdítőnek tűnő tengerbe. A beállítható zenék hidegen hagynak (évek óta egyre világosabban látszik: valami komoly probléma lehet az EA zenei felelősénél), ezért inkább játszom. Órák után a következőkkel vagyok tisztában. Újra itt a *Be a Pro*. Kiválaszthatunk valakit, majd csak az ő bőrébe bújva rúghatjuk a bőrlasztit, ráadásul ezúttal négy évre szól kedvencünk istápolgatása. Üröm az örömben, hogy ebben a módban hiába is próbáltam mágyár embört választani kiszemelt áldozatomnak, ez sehogy sem akart menni, hiába pózol a kedves Dzsudzsák Balázs a játék majdani borítóján (akinek ezúton is szeretnénk gratulálni itt az 576-nál, legalábbis azt sejtem, hogy partizánakciómhoz gondolatban társulnak a többiek is). Persze a normál játékban már választhatók a magyarok, sőt ott van Balázs is, és egymás kezét szorongatva danolászhatjuk a Himnuszt. Ó be szép is az élet.

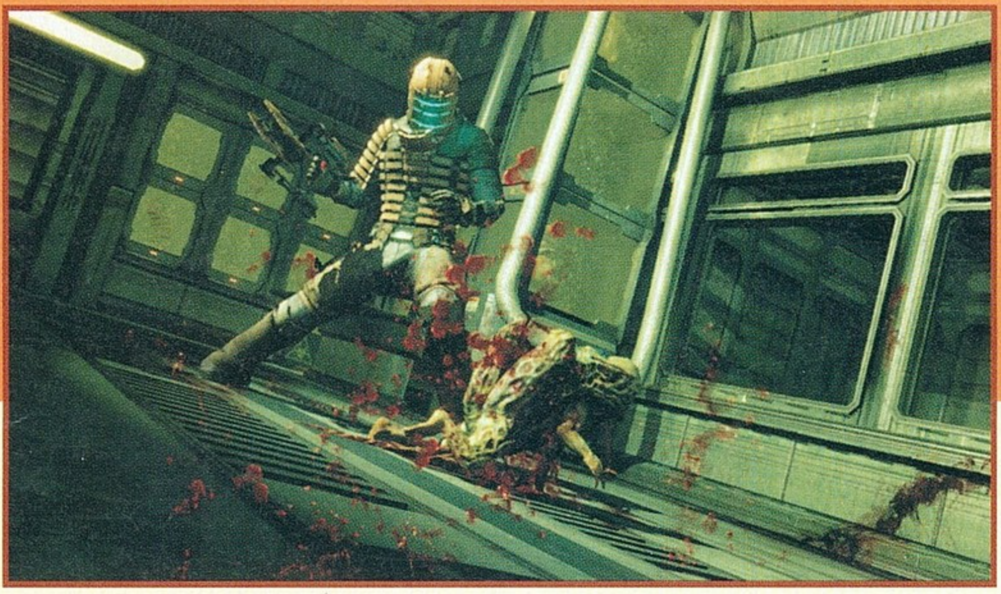
No, van még manager mód, lehet ügyeskedni és okoskodni, beállíthatjuk a játékosok agresszió-szintjét, a taktikát, a passzolásokat, tulajdonképpen mindent. De ha a hagyományos mérkőzéseket szereted, akkor is ott a barátságos meccs, a gyors meccs, a kupa stb. Online sem maradsz móka nélkül, hiszen ott is fellelhető minden (Be a Pro, hagyományos meccs, stb.).

A tapasztalatok? Szép, sőt… a látvány a régi stílus, amúgy minden egyben van, a mozgások is részletesek, ahogy már említettem, a szereléseknél és cseleknél nem mindegy, hol érünk a másikhoz, mert az ahhoz megfelelően reagál a tényleges fizikai lehetőségek szerint. Amúgy pedig minden a megszokott. Az EA ezúttal láthatóan inkább csak finomítgatott a 08 után, és akkor most akár bele is kezdhetnék a mondókámba, miszerint így meg úgy, de nem teszem, mert az előzetes szerint a focisoknak úgyis tetszeni fog a 09, mivel igazi probléma nincs vele. Látványos, hangulatos, a fizikája is rendben van (nagyjából az intelligencia is oké), ráadásul most már tényleg nem csak annyi a lehetőséged, hogy rúgjad a bőrt, és kész, hiszen egyedüli hőstől kezdve a menedzserig minden lehetsz, ami meghálálja majd a fejlesztési időt és energiát a pénztáraknál. Komoly hibákat nem tapasztaltam, maximum a már említett kapusos bénázást, illetve emberem sokszor hasonlóan reagált (szinte ugyanúgy esett/borult) egy-egy betámadásnál, de tulajdonképpen ennyi. Nem vagyok egy nagy rajongó, ezért talán kevésbé is vagyok képben, mint az igazi fanok, ám azt elismerem, hogy a Fifa a saját stílusában még mindig rendben van. Még ha üzletnek is tartom a folytonos megjelenését. Ennyi. Kérem, kapcsolja ki. A magyar kommentárt meg be, különben dühbe jövünk.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com









DEAD SPACE (ELECTRONIC ARTS, X360, PS3)

Erre az oldalra eredetileg a Pure PS3-as, négypályás előzetesének élménybeszámolója került volna, de változott a terv, mert lapzárta napján csinos kis csomag fogadott az asztalomon, melynek tartalma nem más volt, mint a sokak által nagyon várt, némiképp bemisztifikált **Dead Space** PS3 és X360 verziója. Így aztán gyorsan felhívtam Wilsont – a Kárpát-medence legnagyobb Dead Space rajongóját – hogy jöjjön be gyorsan szörnynézőbe. Triumvirátusunk harmadik tagja pedig Szati lett, a Konzol kiadványszerkesztője, aki lelkes „Üssed!", „Ott világít valami a sarokban!", és „Asztak*rva, hogy megcsócsálta!" kurjongatásokkal színesítette a játékkal való ismerkedésünket.

A PR tudnivalók ismertetésétől most eltekintenék, hisz ez nem a Hírek+ rovat; bizonyára hallottatok már erről a sci-fi túlélő-horror stuffról, amely állítólag a kultikus Alien film hangulatát próbálja – többek között – felidézni, sőt újraértelmezni. Nos, a kezdőképernyő megtekintése után ez azonnal nyilvánvalóvá válik, ugyanis a sárgás, rozsdás, ködös hangulatú menü alatt olyan sikolyok, zajok, zörejek hallatszanak, hogy gyorsan közelebb is ültünk egymáshoz mind a hárman, mint a szegény ember malacai.

Intro (ingame motorral): űrhajónk kilép a hiperűrből, én egy pilótaszékben ülök, és hallgatom, ahogy társaim – eddig erről mélyen hallgatott az EA, azt hittem, egyedül leszek – az előttünk pompázó, hatalmas bányászhajóról beszélnek, mely nem válaszol a rádióüzenetekre – bár állítólag legalább ezren dolgoznak rajta. Dokkolnánk, de valami történik: a hajóm meglódul, majd zajos kényszerleszállás kíséretében bevágódik a monumentális állomás egyik bejáratába. Kiszáll egy kis csapat. Sötét, pislákoló fény, fémes folyosó, temetőhangulat. Kezdünk félni. Brutális fény-árnyék effektek. Rendetlenség. Itt valakik nagyon gyorsan pakoltak, és menekültek valami elől.

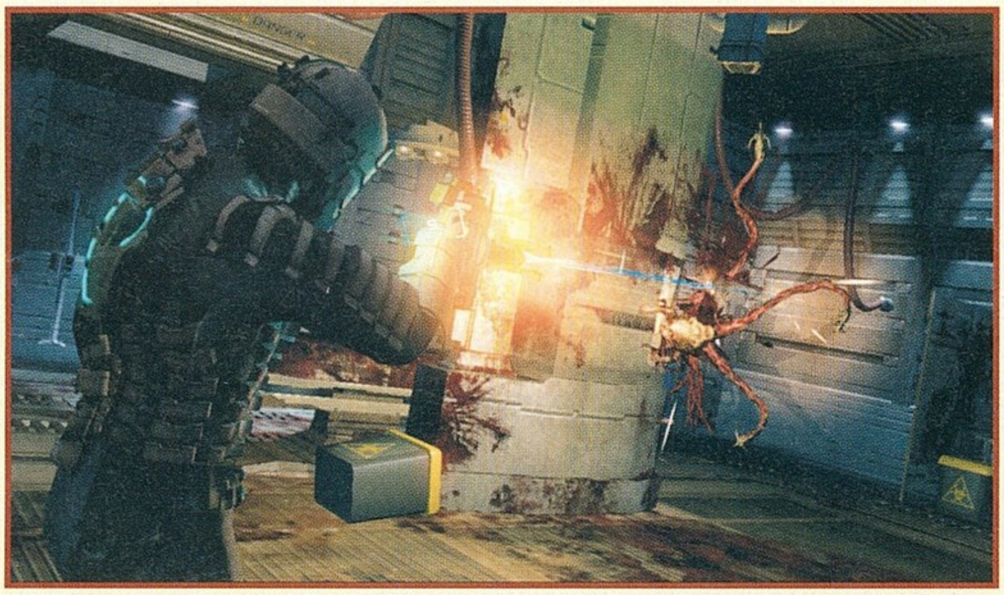
Megkapom az irányítást: furcsa, közeli, hátsó TPS nézet, figurám a kép szélén áll. Szokatlanul lomha, az első Residentet idéző mozgás – bár futni lehet – ez is csak erősíti a félelemérzetet, olyan bénának érzem magam tőle. HUD tulképp nincs, életerőmet pár színes lámpa mutatja űrruhám hátulján. Ügyes! Bíbelődöm valami ajtó kinyitásával… ekkor beragadok egy folyosóra, villany leó, sikítozás, üvöltözés, valaki (vagy valami) öli a társaimat ott kint, a pislákoló, zárlatos lámpák fényében. Mutánsnak néz ki, mint egy halálpók, de emberfeje van… vagy valaha ember volt. Elszigetelődünk, páran elmenekülnek, egy dög pedig a plafonról beszakad mellém. Futás! Ki egy ajtón, végig a folyosón, egy másodpercre sem állhatok meg, mert az a rohadt monszta egyből végigkarmol. Beugrom egy liftbe, nyom, nyom, nyom, gomb, gomb, gomb. Wilson visít, Szati üvölt, a szörny kezdi szétteszíteni a liftajtót… de végül elindul. Nyugis helyre érkezem, végigpróbálgatom a gombokat: egy holografikus, elém vetített tárgymenüt (csinos!) és 3D térképet tudok előhozni. Felveszek egy plazmavágót (első fegyverem), kinyitok pár dobozt, pénz és EÜ csomag van bennük. Ja, és tudok taposni. A falon vérrel írt üzenet: „A végtagjaikra menj!"

NYÁNYÁNYÁ – egy vérfagyasztó vonyítás, Wilson felugrik, Szati összegömbölyödik: társaságot kapok, megint egy mutáns pókember. Imádnivaló fazon ebben a rohadék félhomályban. A jobb ravasszal arcon verem, aztán a ballal célzom rá a lámpaként is funkcionáló plazmafegyverrel és kétszer belelövök. Szakad a teste, elvágódik, ekkor odaugrok és elkezdem taposni, de mint egy idióta állat, FINISH HIM – cafatokra szakad a teste! Wilson éljenez, Szati extázisban drukkol.

Megyek tovább. Néhol világító kis izék a földön, általában pénz, vagy töltény. A falon „save game" terminál. Bejutok egy nagyobb terembe, ahonnan nincs kiút: egy csapkodó ajtó zárja el az utat. Wilson (az agy) rájön, hogy egy speckó képességgel le tudom lassítani a mozgó dolgokat: pl. az ajtót is, de jól jön ez majd a szörnyeknél is. Találok egy „boltot", egy vásárló terminált, ahol fegyvert, tárgyakat, lőszert lehet vételezni. Minden tuningolható. Lángszórót és gépfegyvert szorítok magamhoz. Fel tudok emelni tárnyakat, mint egy jedi. Erősödik a zene. Feltűnő a nagy csönd után. Vonyítás! Két mocsok, undorító csápos szemét támad nekem: elkapják a vállam, beverek nekik, aztán az egyiket szénné pörkölöm, de hamar kifogy a nafta, a másiknak adok hát ólmot. Ripityára megy szét. Biztos, ami biztos, még taposom fél percig. Ömlik a vér. Spriccel. „Ez *urva nagy volt!" – jegyzi meg nevetve Szati. Ujabb folyosó… egy csurom véres alak a fejét verdesi a falba…

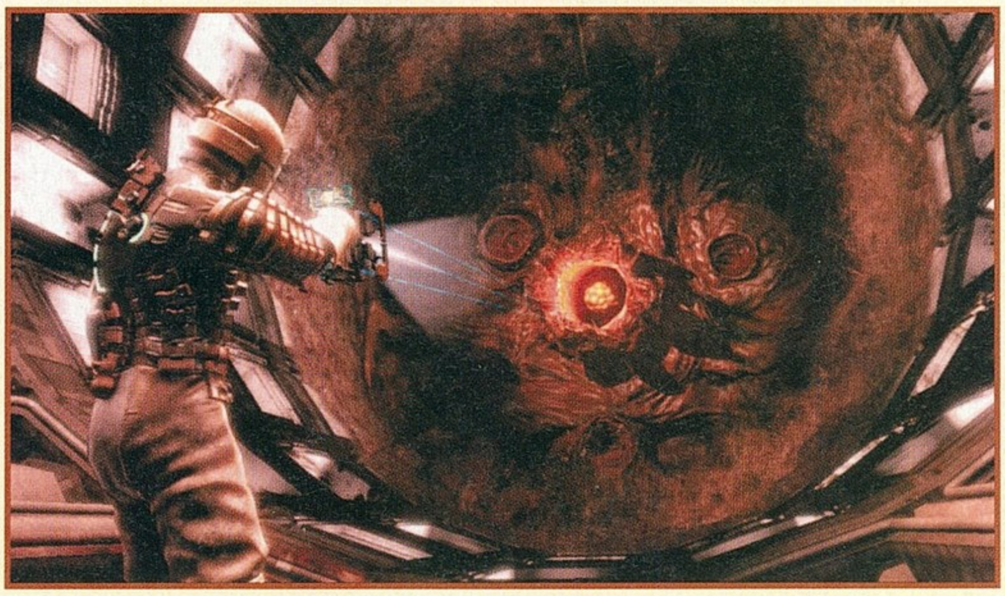
Dead Space. A nagyfiúk és nagylányok játéka. Zseniális!

Martin

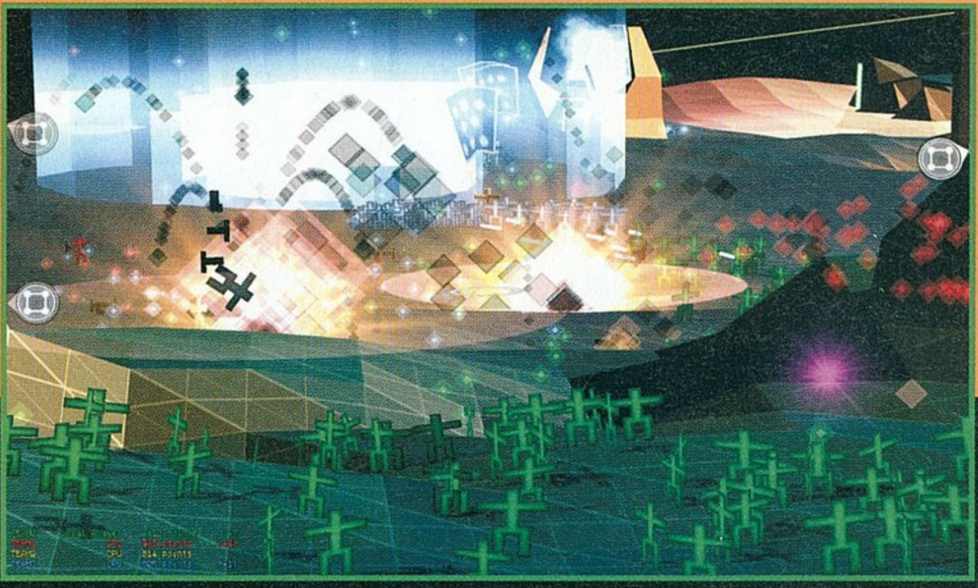












MULTIWINIA (INTROVERSION, X360)

A DEFCON-nal a kikerülhetetlen siker útjára végképp eljutó Introversion a több éves garázskódolás után nemrégiben irodát húzott fel, létszámot növelt, most pedig új terepre merészkedik. A 2005-ös Darwinia multiplayer kiegészítése nem csak az utánozhatatlanul egyedi stratégiai formulát viszi tovább, de a konzolos közönség kiszolgálásáról is gondoskodik. A **Multiwinia** idén ősszel várható X360-ra, méghozzá teljes egészében azzal a tartalommal, amelyet volt szerencsénk kipróbálni.

A Multiwinia stratégiai játék de a sokak feladatát megnehezítő bázisépítés, egységkiképzés és egyéb menedzsment feladatok nélkül. A virtuális térben játszódó történet főszereplői a „darwiniaiak", a szimpla testből felépülő bitek akik egymás torkának estek. A multiplayer orientált Multiwinia nem tálal epikus történetet és több órás csatározást, főszereplője maga a harc, ami nem tart tovább alig pár percnél. Az előzetes verzió két játékmódban prezentálja ezt: King of the Hill és Capture the Statue. Hogyan működik a játékmenet? Nagyon egyszerűen, minden térképen adott számú fontosabb lokáció van, a stratégiai vetületet az adja, hogy mikor mire összpontosítasz. Több egységet szeretnél? Foglalj el egy spawn pontot és folyamatos lesz az utánpótlás. Egy adott irányba / helyszínre akarsz küldeni minden új egységet? Léptess valakit elő kapitánnyá, tűzz ki vele egy zászlót és máris mindenki automatikusan oda megy, ahová csak akarod. Nem egyenként, hanem csoportokban irányíthatod a lényeidet, akik automatikusan támadnak, ha ellenfél közelébe érnek. Gyakorlatilag már az első perctől masszív sereget irányíthatsz iszonyúan intenzív csatákban, ahol bárhol és bármikor eldőlhet a végkifejlet – és mégsem. A Multiwiniában véletlenszerűen nagy ládák hullanak az égből, melyek speciális fegyvereket tartalmaznak. Ilyen lehet a légitámogatás vagy a beásható gépágyú. Aki előbb ér a ládához, az kaparintja meg – vagyis nem csak az egységeid folyamatos utánpótlására, az elfoglalandó épületre és az ellenfélre, de még a power-upokra is figyelned kell. Nehéznek hangzik? Egyáltalán nem az, a kontrollerhez szabott irányítás pazarul működik, a mikromenedzsment hiánya miatt a Multiwinia az eddigi legkézreállóbb konzolos stratégia különösen ebben a generációban, Command & Conquer kiegészítő ide vagy oda.

Játékmódok terén végképp nincs szégyenkeznivalója a Multiwiniának, a Capture the Statue ugyan nem eredeti de szórakoztató variánsa a shooterekből ismerős CTF-nek. Itt nem egy zászlót, hanem egy hatalmas szobrot kell adott helyre cipelni, a győztes az, aki ezáltal adott pontszámot ér el. A dolgot nehezíti, hogy eközben az ellenfél folyamatosan támad, különös kegyetlenséggel téve automatikus gépágyúkat az egyetlen járható út köré, alaposan megtépázva ezzel a darwiniaiak populációját. Ám ha egy egység meghal, nincs minden elveszve, a begyűjtött lelkekből a „gépésszé" kiképzett katonák képesek új bakát kreálni, ráadásul automatikusan. Nagyobb csoportok elszállításához ott a páncélozott jármű, amely hatékony és gyors alternatíva a sima gyalogláshoz képest. A végleges verzió ezt ráadásul még alaposan tovább is gondolja majd, az általunk videó formájában látott Assault módozat maga a 8-bites lényekre emlékeztető sprite mészárlás: lényegében a második világháborús partraszálló hadműveletek újraértelmezése, ahol 15 perces időlimit mellett kell a támadóknak elfoglalnia az iszonyú mennyiségű fegyverrel és egyéb rondasággal bevédett bázist, benne az ellenfél vezérével.

Minderre felteszi a pontot az Introversion minden egyes játékára jellemző grafikus stílus, amely már a csapat védjegye. A Multiwinia nem használ nagyfelbontású textúrákat és több millió poligonból felépített karaktermodelleket, minden a lehető legegyszerűbb formából épül fel, díszítés gyanánt maximum egy színátmenettel és némi fényes aurával meglocsolva. Leírhatatlanul egyedi, látványos és mindenek előtt felhasználóbarát megközelítés, ráadásul egyáltalán nem erőforrásigényes, az előzetes verzió egyetlen másodpercre sem szaggatott be, függetlenül attól, hogy éppen mi folyik a képernyőn és hányan vesznek részt benne. A várakozásért cserébe az Introversion komoly csomaggal szabadítja rá a konzolos közönségre a díjnyertes stratégia multiplayer verzióját: nem csak a PC-s közösség számára is újdonságot jelentő Multiwiniát, de annak elődjét, az egyjátékos orientált, történettel és temérdek misszióval felvértezett Darwiniát is megkapjuk egyetlen csomagban, egyelőre ismeretlen áron. Kihagyhatatlan ajánlat, mely remélhetőleg a jövőben nem csak az Xbox 360, de a PS3 tulajok számára is elérhetővé válik.

Wilson













MOTORSTORM PACIFIC RIFT (SONY, PLAYSTATION 3)

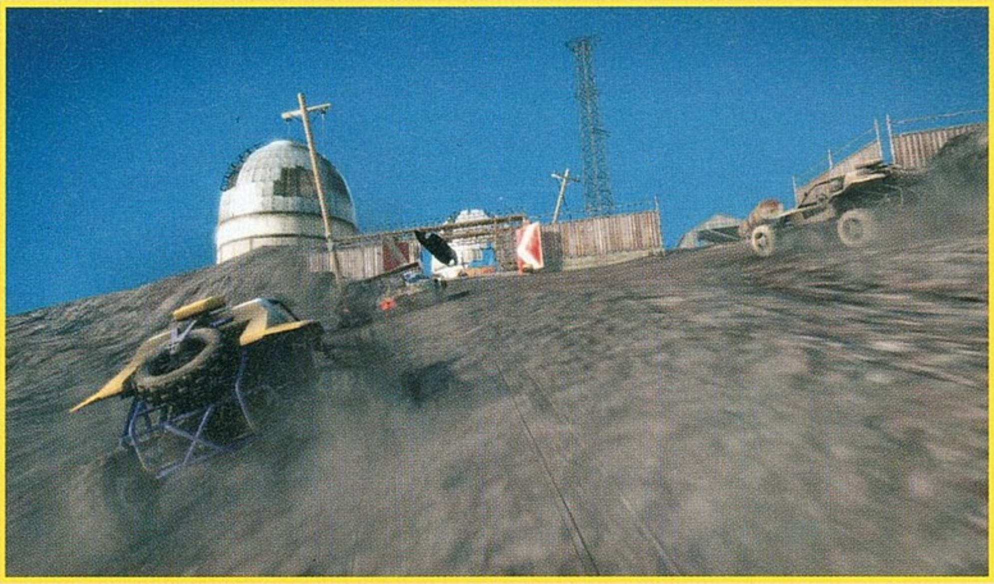
Ki ne ismerné a PS3 egyik nyitócímét? Az úttalan utakon történő száguldozás lassan elér a második részig, ebből kaptam most egy kétpályás **MPR** demólemezt. A felirat szerint 70%-os állapotban leledző game engine ugyebár most egy szigeten teljesít, de jó lett volna azért a többi pályát is elmutogatni. A legújabb „koszevő" őrületet egy és kétjátékos szerepkörben lehetett nyomni pár járgánnyal, amiből persze egyből a motort választottam ki. A Cascade Falls névre hallgató track egyértelműen a régi pályák hagyományait folytatja, ami főleg a többféle útvezetésben nyilvánul meg, képességünk és választott gépünk függvényében adva lehetőséget a változatos versenyzésre. Szóval, a kezdéskor a kerekeit a föld felett pár centivel lebegtető (gondolom a 70% miatt) kétkerekű gépezet motor szempontból még mindig csalódást okozott, mert motor a való világban így nem viselkedik. Egyenesen haladva, vagy vízben elmerülve még csak-csak olyasféle, de kanyarodáskor már elveszíti mindenféle valós jellegét. A vezetővel lehet ugratni jókat, már úgy értem a rendes ugratókon kívül is, valamint lehajolni is képes a vázra, aminek örültem, de a használatát egyelőre nem tudtam sehol kamatoztatni. Ezután egy verseny teherkocsit tesztelgettem, ami szépen nézett ki, és motorház nézetben elég vad dolog volt vele a haladás – pláne azok a kisebb járművek élvezték, amiket a falhoz és egyéb tereptárgyakhoz nyomogattam vele. Még ennél is brutálisabb volt az új nagylábú gép, ami Monster Truck, vagy Bigfoot néven ismeretes a köztudatban. Ez a lassú jószág arra született, hogy a többi versenyzőn átgázolva juttassuk célba, azok lapos roncsait hagyva magunk mögött.

Az első pálya meghatározó része egy vízesés volt, aminek a közelében szép vizes sziklatextúrákon kellett átrobogni. Ezen kívül volt még egy kis tavacska – vagy mi – szép kamerára freccsenő vízcseppeket produkálva, amiben viszont simán elsüllyedt még a nagykerekűm is, ha nem a szélső íven mentem. Találtam még alacsony útlezárást gumiabroncsokból, amik látványosan repkedtek szét, ha mégis azt az utat választotta valamelyikünk, meg a szokásos ugratók és kereszteződések variációit. Az alaptéma egy erdős rész volt szép árnyék- meg fényhatásokkal, és azért észrevehető volt a jóval részletesebb, és sokkal több objektummal felépített környezet az első részhez képest. Remélem, hogy a töltögetési időt is csökkenteni fogják. A másik, két játékossal és osztott képernyővel prezentált pálya érdekessége a sziklaperem volt számomra, amitől nagyképernyős megjelenítőn nézve ti is szívbajt és tériszonyt fogtok tapasztalni úgy hiszem. A hatalmas repüléseket biztosító ugratók mellett tátongó mélyég elég impozáns, és jó mulatságot ad majd lelökdösni a motorosokat vagy ügyetlenebb autósokat.

A két demópálya után azt mondom, hogy ha ez a 70%, akkor méltó utódot kap a Motorstorm! Persze először amúgy is a túlélés és a betanulás a cél, csak pár verseny után kezdjük el élvezni a táj szépségeit. Például volt egy olyan pályarész, ahol a semmi felett, vaslemezekből felépített csíkon zúztunk, ami néhol átlátszó plexivel volt borítva, hogy a réseket és egyéb lyukakat ne említsem, garantálva a szédülést. A járgányok sérüléseire és szétesési, kigyulladási valamint felrobbanási tulajdonságaira sem panaszkodhatom, látványos futamokat láthatunk majdan, és gondolom letölthető tartalomban sem lesz hiány az első rész példájából kiindulva. A látottak alapján a játék ugyan nem tör full szimulációs babérokra, de kinézetben és hangulatban nagyon ott lesz, azt garantálom.

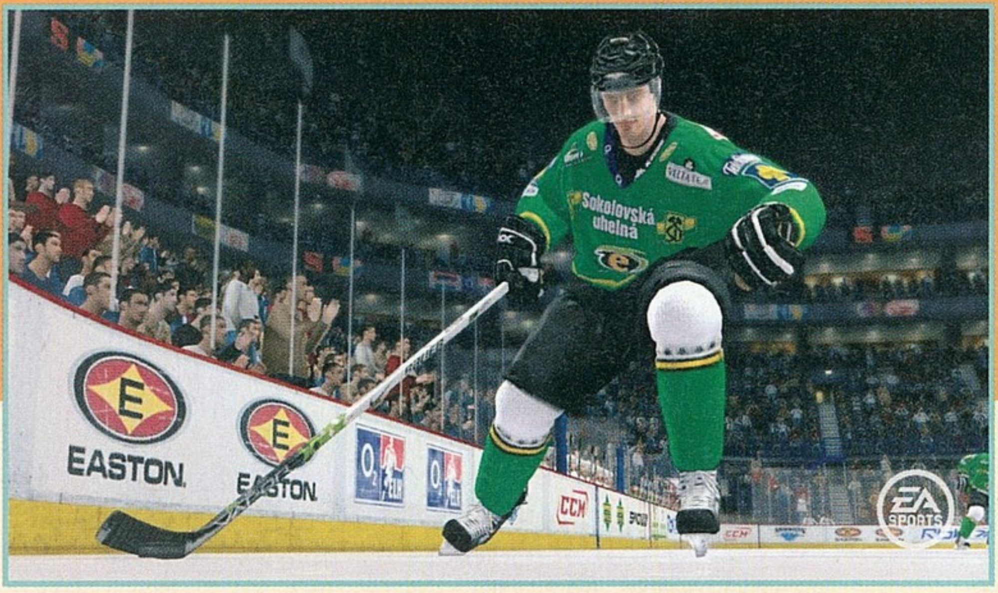
Dzson













NHL 09 (X360, PS3, WII, PS2, DS)

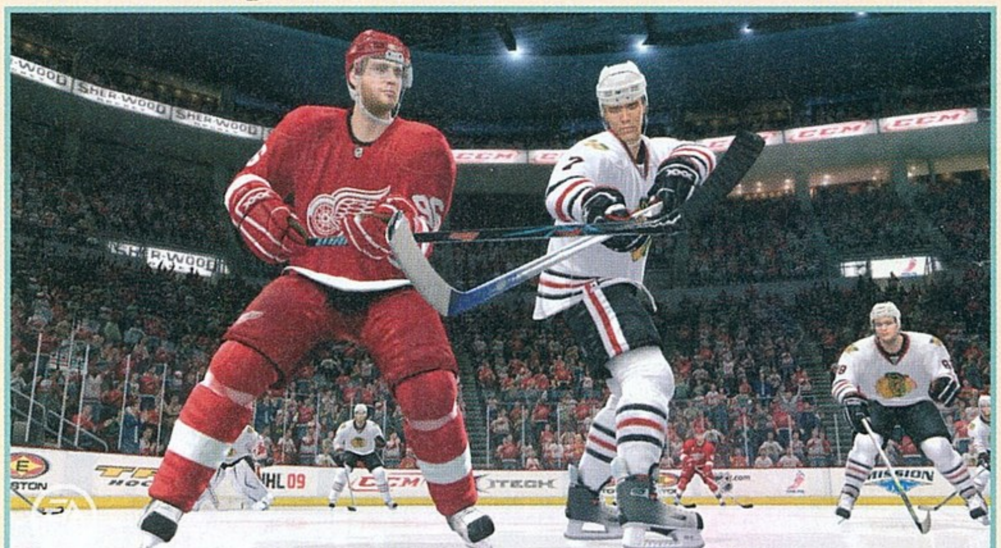
Rövidesen megkezdődik a szezon az összes amerikai major sportban, így hát nyakunkon vannak a szokásos őszi megjelenések is. Ezeket a megjelenéseket rendszerint a két nagy, az EA fémjelezte, korábban Live néven futó sorozatok, illetve a 2K csatája jellemzi. Olyan nagy harcról persze nincs szó, az EA mindig is masszívan tartotta piaci pozícióját. A hokinál még egy érdekes dolog merül fel: meglepően kevés a differencia a két játék közt, általában mindkét cég ugyanolyan megoldásokkal operál, ha nem is ugyanabban az évben, hát a következőben. Nehézzé teszi ez a tesztelést, hiszen jobbára csak teljesen szubjektív indokok alapján lehet dönteni egyik vagy másik sorozat mellett. Tavaly talán egy fokkal az EA javára billent a mérleg, most pedig befutott az első előzetes **NHL 09** kóstoló X360-ra, mely már valamicskét sejtetni enged a következő szezon egyik szereplőjéről.

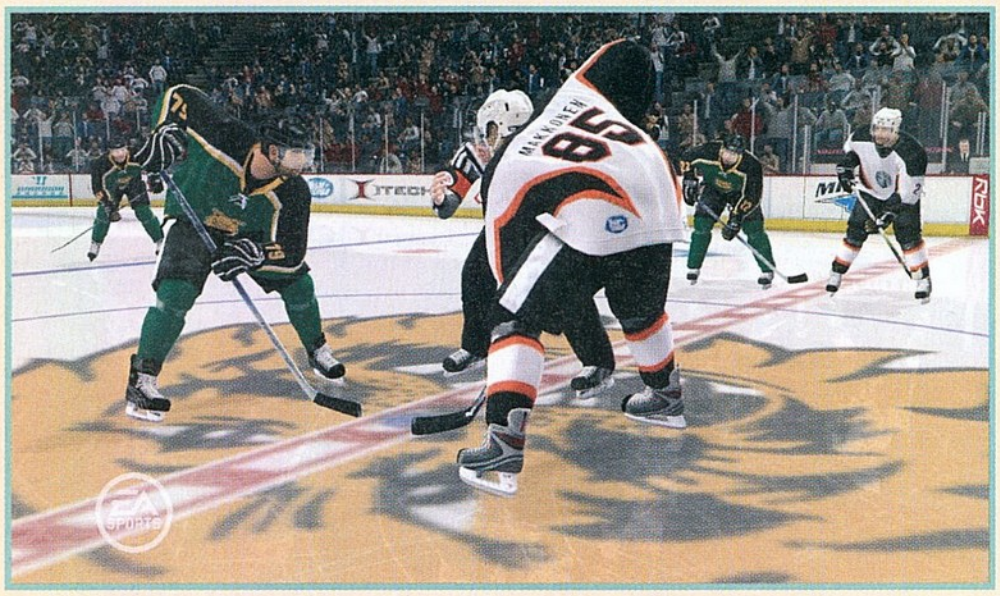
A végleges megjelenéstől nincs messze a játék, de azért messzemenő következtetéseket nem vonnék le belőle, maradjanak az eddigi tapasztalatok. Az irányítást újfent az analóg karok uralják, de olyan logikus formában, hogy semmiféle gondot nem okozhat a megtanulása. A bal kar a pályán való mozgást, a jobb kar az ütőét segíti elő, mely lövésre is szolgál. Az opciók között turkászva még egy érdekes dologra lettem figyelmes, melynek láttán egyből kikerekedett a szemem. A mostani mellett ugyanis a klasszikus NHL 94-es irányítással is van lehetőségünk nyomulni! Kis híján könnyek szöktek a szemembe a nosztalgiától, ugyanakkor ez nem csak emiatt fontos. Azért tartom ezt jó dolognak, mert a mai sportprogramokat véleményem szerint sokszor pont az irányítás túlbonyolítása vágja haza. Nekünk, sportfanoknak ez nem jelent különösebb problémát, de azok számára, akik már a töltőképernyő alatt bemutatott kontrollerkiosztás látványától rosszul lesznek, fontos lehet. Egy gomb a lövés, egy a passz – mennyire egyszerű volt minden az ősidőkben, mikor az NHL sorozat először letette névjegyét konzolokon (Megadrive-on). Akár egyik, akár másik opciót választva az összbenyomásom mindkét esetben az volt, hogy az anyag kellemesen játszható.

Beszéljünk kicsit a grafikáról is. Ha nem vált volna már teljesen megszokottá, hogy egy hokijáték jól néz ki, most biztosan lelkendeznék. Így azonban nem teszem, az anyag körülbelül annyit javult tavaly óta, amennyivel a mi igényszintünk nőtt. A verekedés emlékeim szerint látványosabb lett, és lassan már egy különálló programot képez a játékon belül a bunyó (nem is értem miért nincs a Training módon belül külön gyakorlása ennek). A két fél feláll egymással szemben, mintha csak egy bokszmeccset vívnának a kötelek között, a dolog persze mindig kiütéssel végződik. A bejátszások maradtak ugyanazon a szinten, esetleg az arcokban fellelhető némi fejlődés. A közönség továbbra is papírból van, de már legalább hajtogatott karton WC-guriga, és nem félfamentes rajzlap. Ami még feltűnt, hogy a zenék mellett a kommentátorok is élvezhetőek végre. Emellett visszajátszás-szerkesztés, top play-ek bemutatása (van olyan ötlet, amit nem egymástól nyúltak le a cégek?), saját soundtrack szerkesztése, videók és képek feltöltése az EA saját szerverére, azaz a megszokottnál is több, lehetőségek tucatjai várnak kihasználásra. Mint azt egyes külföldi kommentek is kiemelték, nem bánnánk, ha végre egész meccseket lehetne eltárolni, azokat megvágni, és újranézni, másokkal megosztani. Az új NHL 09 azonban így is kifogástalanul fest, és mint minden évben, már csak az a kérdés, hogy vajon a konkurencia mennyiben fogja ezt felülmúlni?

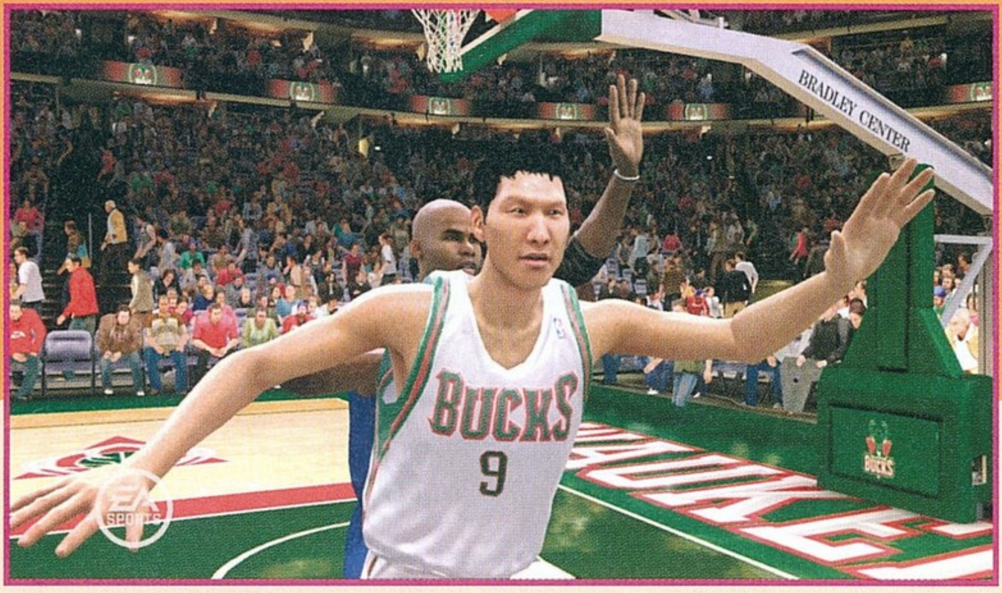
bixbite

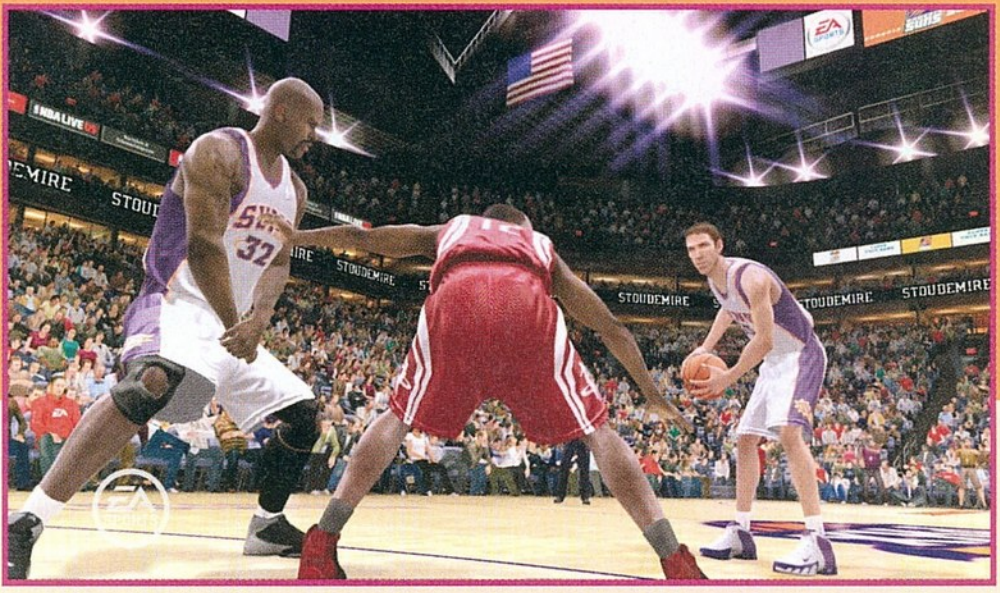


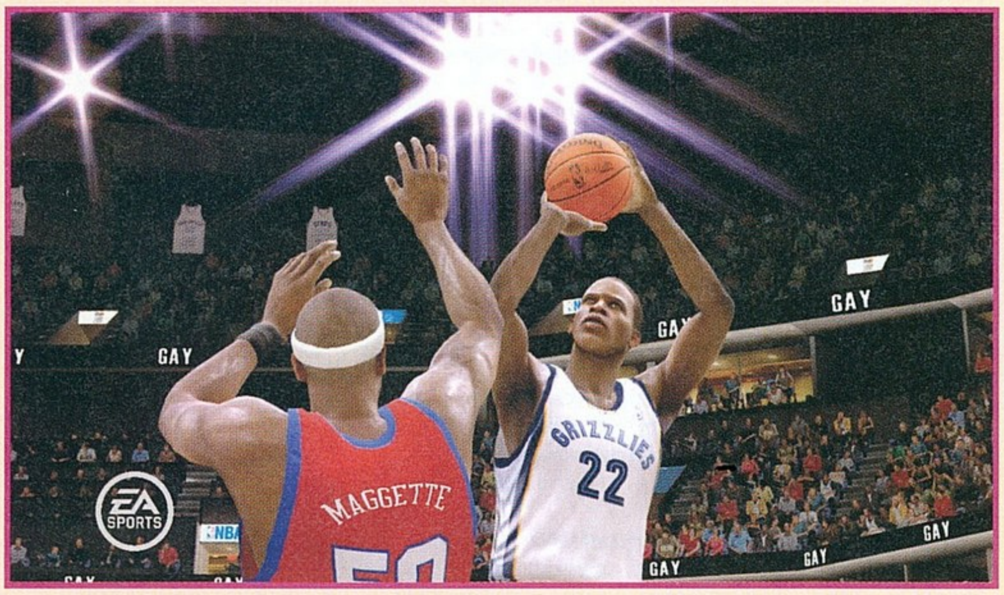


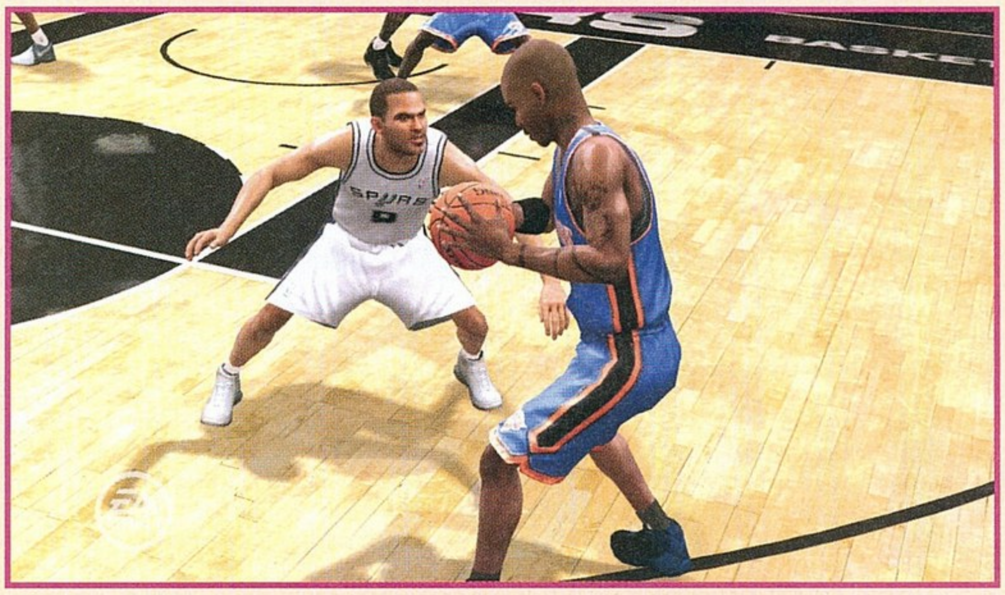












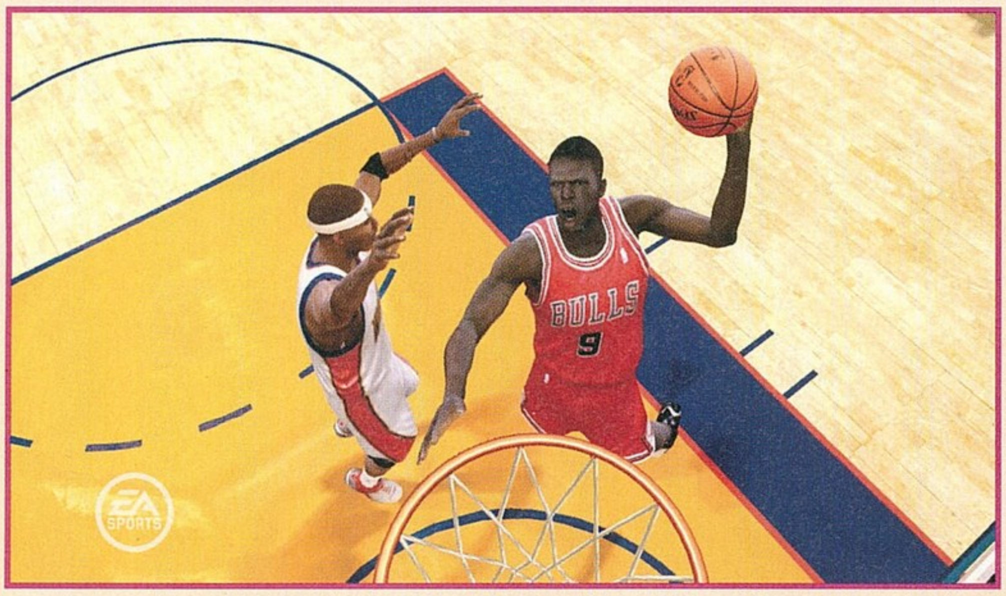
NBA LIVE 09 (X360, PS3, PSP, WII, PS2)

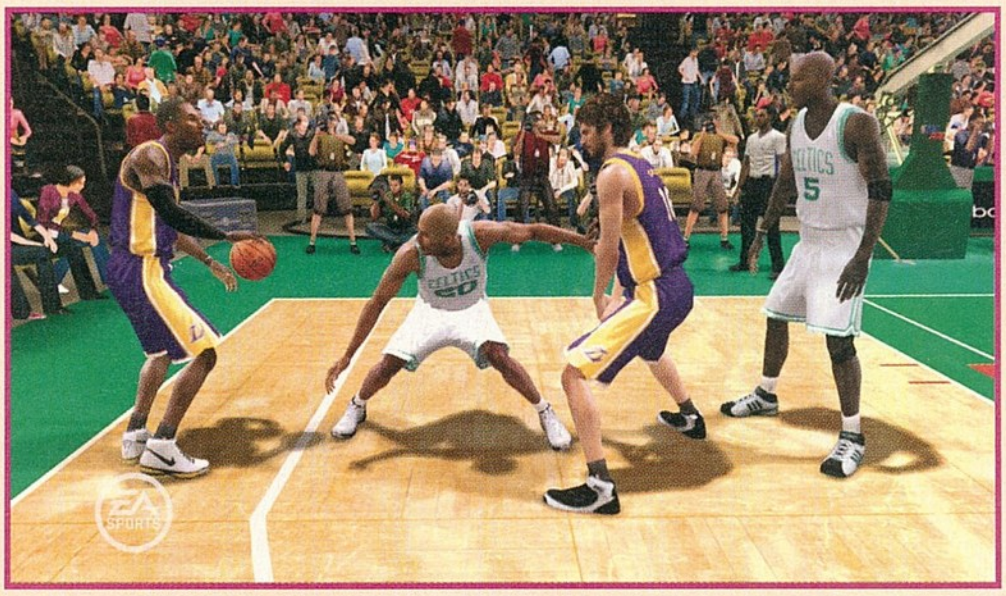
Az előkóstolásba a sportjáték-dömpingből nekem most az **NBA** sorozat legújabb, **09**-es változatának PS3-as demóverziója jutott. Megpróbálván elnyomni örök szkepticizmusomat eme sportág szimulálása kapcsán inkább az újdonságokra koncentráltam, hiszen az EA tudvalevőleg nagy önvizsgálatot tartott a nyáron, a videojáték iparág ellaposodásában végzett vezető szerepéről.

Az első és legnagyobb ötletük az „innovációs díjat” is kapott DNA, ami annyit tesz, hogy napi szinten frissíti a játékosok és csapatok adatai alapján a játékot, amiben így mindig a legvalósabb helyzettel találkozhatunk. Ez csak jót jelenthet, főleg a manager-lelkűeknek, akiknek szúrná a szemét egy player a pályán, aki amúgy törött kézzel és lábbal fetreng a valós életben, valami kórházban, egy hete. A másik hasonló dolog a megtévesztő nevű NBA Live 365, hiszen ez PS3-mon is ugyanúgy leszippantja a friss híreket a gépre, mint Dobozon. A game online része különben tényleg erős lett, külön ligák és 10 humán résztvevős küzdelmek várhatóak változatos csapattevékenységekkel. Sajnos a jóból csak a két nagygép részesült az öt verzióból, na de ezt majd a teljes tesztben elolvasgatjátok alkalomadtán. Engem is jobban érdekelt maga a játék, így legott rohantam a pályára egy gyors meccsre.

A stadion és a biztatócsajok megfigyelése után sajnos szembesültem azzal a ténnyel, hogy a grafika ugyan fejlődik, de még mindig nem éri el a intrókban és egyéb helyeken mutogatott minőséget, amikben külön látszik minden egyes izzadságcsepp a kosaras homlokán. Emellett az is bántja a túlérzékeny szemeimet, hogy az izmok animációja még mindig silány, és a bicepszek állapota ugyanolyan aktív labdafogás és lógatott kéz állapotban egyaránt. Valamit kezdhetnének a fordulásokkal is, amik a kidolgozott lábmunka ellenére még mindig kissé robotikusan merevek, ami ugyanolyan fanyalgást váltott ki belőlem, mint az emberek ütközése. Ezekben szerintem csak akkor lesz javulás, ha a motion capture technikáról áttérnek a teljes test leképzésére izmokkal meg mindennel, mint az autószimulátoroknál. Ott is milyen lenne már, ha a kocsink 15-féle reakciót mutatna az úton, azt' kész. Jó volt ellenben a ruha viselkedése! Elég sikeresen eltalálták a valódi anyagok lobogását és gyűrődését, ami valós idejű deformációkban nyilvánul meg az emberek testén. Ez viszont kissé zavart a visszajátszásban, mert ha állóképre váltottam, az összes mez és gatyó egyből alapállapotba került. Sőt, néha a felsőrész merőlegesen kicsavarodott a gazdájához képest, de ezt betudom a nem végleges verziónak, amit nézegettem. Játék szempontból nem találtam kivetnivalót, az emberi viselkedések tényleg olyanok voltak, mintha élő közvetítést néznék. Jól reagáltak a passzra, ügyesen helyezkedtek, és hangsúlyosabbak lettek a kétemberes szituációk, vagyis a védő-támadó helyzetek variációi. A 09-et szokás szerint teletömték hangzatos újításokkal, így a kosarasok remegő izgalommal várhatják a kihívásokkal teli akadémiát, a favorit játékosok pátyolgatásának lehetőségét, de a hét sima és öt netes játékmódban az is megtalálja majd a neki tetszőt, akinek nem lóg még le a polcról az összes kosaras game. A grafika jó volt, viszonylag élethű emberek futkostak fel alá, közelképeken még a tetkók is jól olvashatóak voltak, a környezet a PS1 szintű és elég darabos mozgással örvendező nézőket leszámítva szintén ígéretesnek mutatkozott a 720p ellenére is. Előzetes ránézés szerint a 09 igen erősnek látszik, talán az EA valóban összekapja magát végre és leáll a gagyizással!

Dzson







ÚTON

BLAHA LUJZA TÉR

(Budapest egyik leggusztustalanabb közterülete, amelynek egyetlen pozitívuma, hogy sok tömegközlekedési járat átszállóhelye, így hálistennek a legtöbb erre járó nincs rákényszerítve a folyamatos itt-tartózkodásra.)

„Nyújtsd a kezed, fééééleeeeeek
Hogy két világ közt elveszítlek majd..."

(Ritmikus zajfoszlány egy pénzért értékesített hanghordozóról)

KELETI PÁLYAUDVAR

(Amely tökéletes lenyomata a rendszernek, amelyben évtizedekig éltünk, és amely jellegénél fogva mégis emlékeztetett arra, hogy nem maradunk itt örökre, bár hogy milyen lesz a Más, arról talán fogalmunk sem volt.)

Több, mint tíz évvel ezelőtt egy (pénzért értékesített) magyar videojáték-magazin hevenyészett grammatikai készségekkel felvértezett újságírója megosztott a kedves olvasókkal némi előzetesen csepegtetett információt az Appeal készülő Outcastjéről. Boldogan eltekintenék a pontos idézettől, legyen elég egy tartalmi skicc: *„Furcsa az alapötlet, hogy egy élő, lélegző világban gondolkoznak a fejlesztők, holott a játékot a szórakoztatás teszi izgalmassá, nem az, hogy az életet próbálja meg utánozni."*
Anakronisztikus kortünet, mint a földben bomló dinoszaurusz-csont. Akkori szemmel nézve az ilyen nagy ívű kísérletek csakugyan olyan sokkolóak hatottak, mint egy Wall Streeten garázdálkodó prochompsognatus-csorda. Így, múzeumból pislogva a maradványokra, az egész távolinak tűnik, az avitt világ (tíz év, bzmg!) kétkedése pedig érthetetlennek: itt van, megkaptuk. Ami tíz éve matyi-koncepciónak számított, az manapság kézzelfogható, sőt, mindennapos. Standard. Az arcade játékrendszer már csak bocsánatos bűn, ősi balga renitencia – álmaidban Altamira visszainteget.

NYUGATI PÁLYAUDVAR

(Amelyről Cseh Tamás és Bereményi Géza kiborító hanganyagot jelentetett meg, és amelyben a hely égtáji vonatkozását az „El innen, bele a másba!" szinonimájaként használták.)

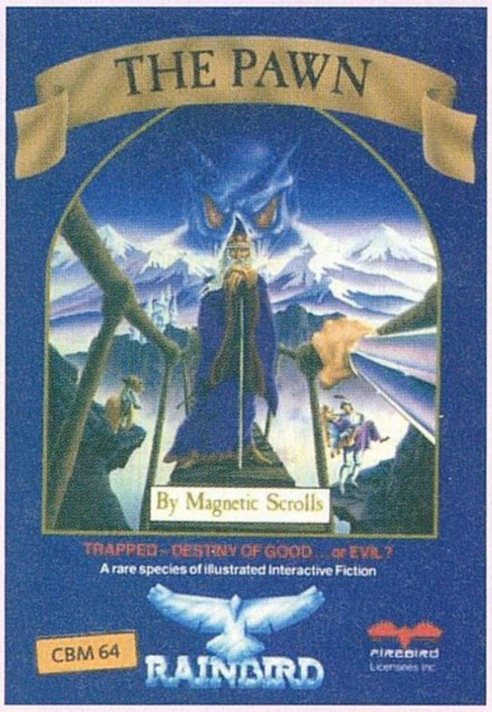
Tetszik vagy sem: *a jövő csupa múltból áll.* Bevett szokás könnyes szemmel emlegetni a Régi Idők RPG Játékait (én is megtettem nem egyszer): ilyenkor dicsérjük sokrétűségüket, a beléjük préselt tartalmat, a dramaturgiát és a stílust. Mégis: a diadalmasan vágtázó technikai fejlődés egyelőre csak fej nélküli lovasnak bizonyult. És ezt nemcsak a mára értem, hanem azokra a Jó Játékokra is, a Régi Időkből. A Landstalkerre, a Secret of Evermore-ra és a Dragon Quest IV-re.
Mire gondolok? Bár a külcsín egyre kifinomultabb, a hardveres/szoftveres evolúció által diktált fékvesztett tempó egyre távolabb kerül a kiindulóponttól. A mai és a régi játékokban egyaránt felfedezhetőek olyan stílusjegyek, amikre rá lehet mutatni eredetiként, ihletként és forrásként, de maradjunk annyiban, hogy bár tényleg baromi sok itt a batikolt póló, a klumpa, a karcos rocklemez és az LSD, ez így együtt mégsem ugyanaz, mint a hatvanas évek.
A szerepjáték kályhája a pen and paper RPG, vagy digitális formában a MUD (multi-user dungeon): adott egy betonbiztos, folyamatosan fejlődő szabályrendszer, a játékosok, és a Mesélő.
A mesélő scenario writer, rendező, scripter és szabályfelelős – multifunkcionális designer. (Ha fütyörészik, akár Uematsu is lehet belőle.) Hogy ez hogy jön ide, azt Randy Smith (a Los Angeles-i EA vezető designere) foglalja össze a legfrappánsabban: *„Minden médium közül az irodalom rendelkezik a legjobb grafikával, ugyanis az az olvasó „szellemi könyvtárából" merít inspirációt a képalkotáshoz."*

Félreértesz. Nem a múltat sírom vissza: a jövőt akarom meglátni benne.

Ami évtizedekkel ezelőtt a mesélőnek egy szavába került, azt ma a legfejlettebb játékos környezetek sem tudják visszaadni. Martin mesélt két hónappal ezelőtt egy 576 Online-os hírben a Magnetic Scrolls-kalandjátékok szövegfelismerőjének komplexitásáról: ami az 1985-ös *The Pawn*-ban lehetséges volt – a játék komplett, helyesen megfogalmazott mondatokra adott értelmes válaszokat! –, az manapság nem megy. Enfarkába harap a kélgyó, tökön szúrja magát a délceg királyfi: miközben azon tépelődünk és morgunk, hogy „már minden feltalálta-tott, ami feltalálható", vagyis elértük a Végcélt, rájövünk, hogy ami jelenleg a rendelkezésünkre áll, az borzasztóan kevés.



A mai játékban nem mehetsz oda a legszebb kannákkal domborító udvarhölgyhöz, hogy elcsalogasd magaddal a közeli erdőbe. Bár a mesélő rávágná, hogy a fiatal hölgy – jó, az sem biztos, hogy fiatal, csak úgy a téma még kép nélkül is felzaklatóan gusztustalan –, szóval, a fiatal hölgy erkölcsi tartása miatt a szerelem elmarad (vagy nem: *that's fantasy!*); az NPC lánykától megkérdezheted, hogy „Hun a király?", és arra tudni fogja a választ. Szinkronnal.

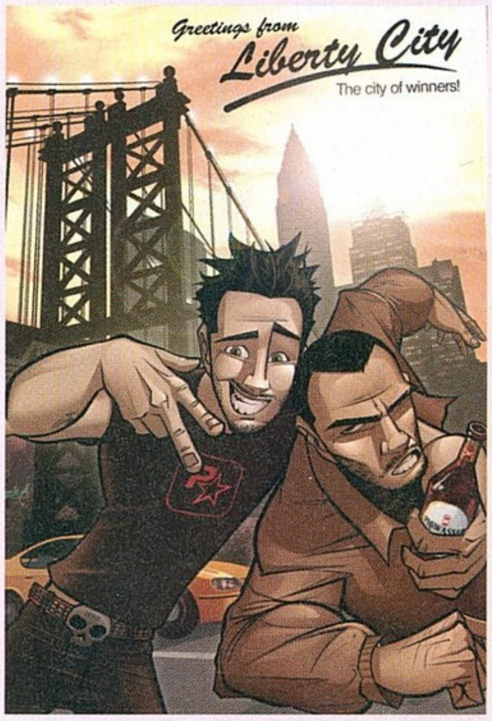


Ötezerszer is tudni fogja. Ezt. Csak ezt.

Ez nem fantasy – ez egy script. 66 millió poligonos aláfestéssel is csak egy script marad.

Másik példa: a World of Warcraft nem szorul bemutatásra, jöhet a lényeg. Adott egy virtuális környezet, ahol a hálózaton becsatlakozó játékosok részvételének köszönhetően a társaságot és a VR fantasy lehetőségét ugyan megkapod – de milyen ez a világ? Illúzió csupán. Statikus, a fizikai és – szimulált – természeti hatásokra is közömbösen reagáló (pontosabban: NEM reagáló) háttér.

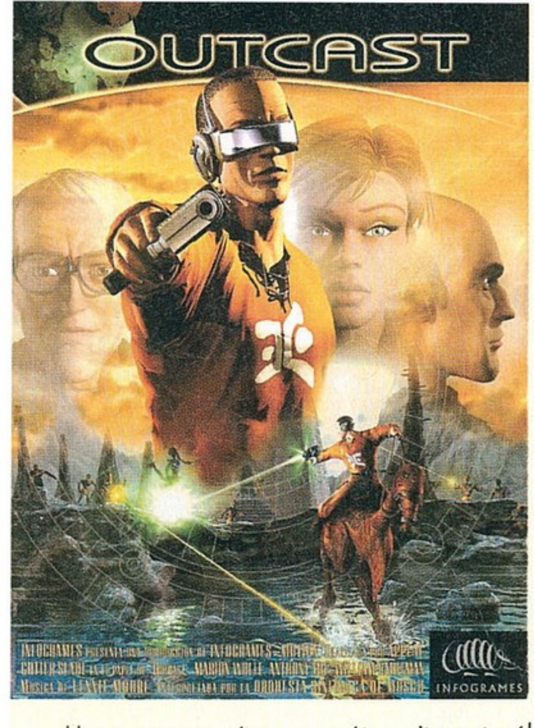
(Közjáték: a közösség, az online játék ugyanakkor fontos dolog. Nem lehet nem észrevenni, hogy egyre inkább teret kap. A szervereken csiszolódnak tökéletesre a Halo 3 háborúi, Molyneux a kooperatív játékmód lehetőségét csempészi a Fable 2-be, és ami leginkább kíváncsisággal tölt el: vajon miféle hajcihővel kápráztat majd el a LittleBigPlanet? Valóban van fantázia a játékosok által szabadon kreálható tartalomban? Kapcsos zárójelbe: íme, a designerek átengedik a homokozólapátot a síkdebileknek.)



De ide nekem az elvesztett fonalamat: ha a WoW hagyományos szerepjáték lenne, a Mesélő elmondhatná, hogy *„Egy húsító zápor után kis kalapos gombák dugták ki a fejüket a mezőkön, és madarak merészkedtek elő a fák lombjainak védelmet nyújtó rejtekéből."* – de ezt nem lehet így leforditani az informatika nyelvére. (Komolyan szefósok kedvéért: nem az *irodalmi* részét, az isten szerelmére, hanem a flóra és fauna reakcióját a természeti hatásokra!)

És ennek az az oka, amit már te is tudsz, én meg a sok *nowgen-köpködésem* után alig merem leírni: *mer' nem elég erős hozzá a hardver, azé'.*





BOSNYÁK TÉR

(Amely közterületi anomália, és egyik jellegzetessége a hamburgeres, aki az ízre való tekintet nélkül hajigálja bele az összes fellelhető komponenst a legdrágábban kapható szendvicsbe – elvégre nyilván úgy éri meg a kedves vevőnek, és úgy finom, ha minden benne van, ugyebár.)

Igen, itt tartunk (vagy éppen már itt voltunk a kezdetekkor is, ha a pár hónappal ezelőtti, Hónap Témájává dagadó olvasói levélre gondolunk): túl kis lépés az emberiségnek mindaz, amit a jelenlegi konzolok nyújtani tudnak.

Hogy ne szaporítsam a szót: amit mostanában látunk, az nem *előadás*. Nem a Mestermű maga. Ezek *próbák*. Jam session, hangolás. (*„A free jazzt azért hívják így, mert senki nem hajlandó fizetni ezért a sz*rért?"*)

Mire gondolok? Letesszed a hajad a Bad Company rombolható környezetétől – tény, hogy új színt visz a játékmenetbe, de nem annyira progresszív lépés előre, mint a Quake volt a teljes 3D-s környezettel (mínusz 2D-s robbanások), Kelly hősei-öntet ide vagy oda. Feature-bemutatókat láthatunk – jobb esetben még nem is annyira túlbonyolítva. Vannak több fogásos lakomák, ahol az ételek egymást követő sorozata páratlan ízorgiával jutalmazza az ízlelőbimbókat (Grand Theft Auto IV – működik a megteremtett virtuális környezet), és akad túlkomplikált, ócska Bosnyák téri hamburger is, csalamádés-majonézes-egresmártásos-egérhúsos tákolmány.

És ezek csak a tényleges gameplay-elemek, nem is az annyira áhított élethűséghez szükséges autentikus környezet megteremtésében játszanak szerepet: mi a helyzet például a mesterséges intelligenciával?

Csodáljuk a Metal Gear Solid 4 patroljának ravaszságát, pedig egy komoly AI-kutató csak röhögne az ott látottakon; egyszerű ágensek próbálnak túljárni az eszünkön, nehézségi szinttől függően skálázható „érzékszervekkel" felruházott botok botorkálnak – több a ravasz trigger, mint a célzatos és tényleges) „intelligencia".

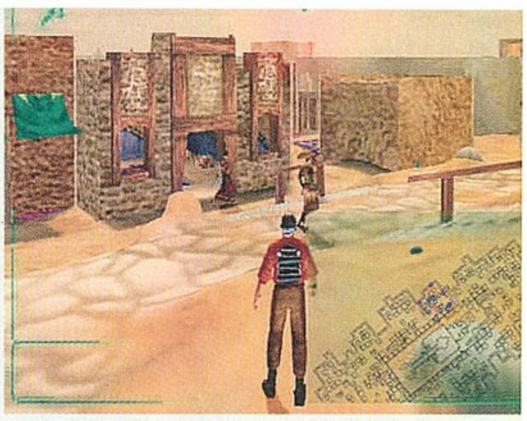
De hogyan is lehetne okosabb egy ember teremtménye – az AI –, mint ő maga? Milyen önálló döntésekre lehetne rábírni? Craig Dore megmondja:

„Felejtsük el a grafikát és a hardvert, nézzük a játékmenet elemeit. A „mesterséges intelligencia" a legrégebben futó vicc az egész iparban. Jó néhány barátom dolgozik az MI-szektorban, én pedig szorgalmasan próbálok felnőni az ő PhD-jükhöz. Mindannyian szenteltek időt a videojátékoknak – ma már egyiküket sem érdekli.

Az lenne a minimum, hogy egy jól kifejlesztett AI olyan ellenfeleket teremt, akiknek elég egy pillantást vetniük a fegyerarzenálomra ahhoz, hogy sarkon fordulva elrohanjanak! Na, az lenyűgöző lenne."

Nem véletlen a kiragadott példa: pont arra fókuszál, hogy a legtöbb fejlesztő nem „out-of-the-box" módon gondolkozik (pedig a legtöbb, designereknek címzett álláshirdetésben ez alapfeltételként szerepel). A mai coderek és játéktervezők megtanítanak egy poligonharcost többféle, támadáson alapuló viselkedésmintára – de az nem jut eszükbe, hogy *akár el is menekülhetne*. Vagy egyáltalán, úgy viselkedne, mint egy élő ember. Ez harcidroid-képző, nem háborús dokumentumfilm. Hát igen, megmaradt az a beidegződés, hogy a Quake-ben bizony nem futottak el az ogrék, hanem jöttek, és jól fejbe kúrtak repeszgránáttal, amitől nullára esett a HP, te meg darabokra, szét.

Finomodik a felhasznált developer-technika és az alkotási metódus, de mégsem lesz sokrétűbb, kifinomultabb a tartam.



Mert a harcos nem szalad el.
Az esőtől nem sarjad a fű.
És az udvarhölgynek nincs p****, de tudja, hogy hun a király. (Szinkronnal.)

AZ AJTÓK ZÁRÓDNAK

...végigmész a parkoló mellett, undorodva nézel végig a H5N1-kompatibilis, morzsát csipkedő ronda galambokra. Lemész az aluljáróba, ahol olcsón lehet kapni méregerős csípős paprikát, és hizlaló, de nagyon finom leveles tésztát. Koszos üveg mögött sorakoznak a kedvezményes áron kínált sokfunkciós maroktelefonok. Tarkálló virágcsokrok illatoznak vizesvödörben. Miniruhás, dögös csaj kopog végig a mocskos, húgyos kövön, tűsarkúban – hiba a Mátrixban.

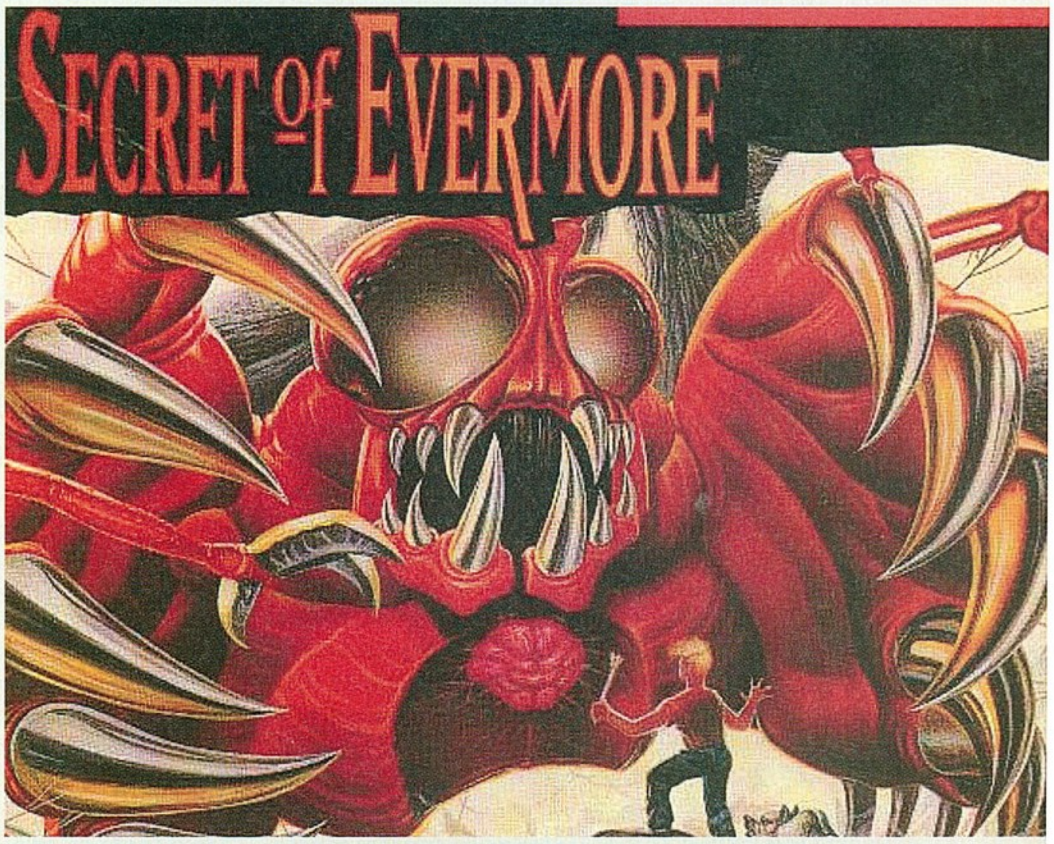
Mozgólépcsőn süllyedsz alá a metróhoz, fehér alagútban – mint egy inverz klinikai halál. Az izzadtságszagú tömeggel együtt nyel el a szerelvény.

„A Blaha Lujza térnek, bár megvannak a szépségei, de mégis jót tenne neki egy reset, középhatótávolságú rakéta formájában." – gondolod.

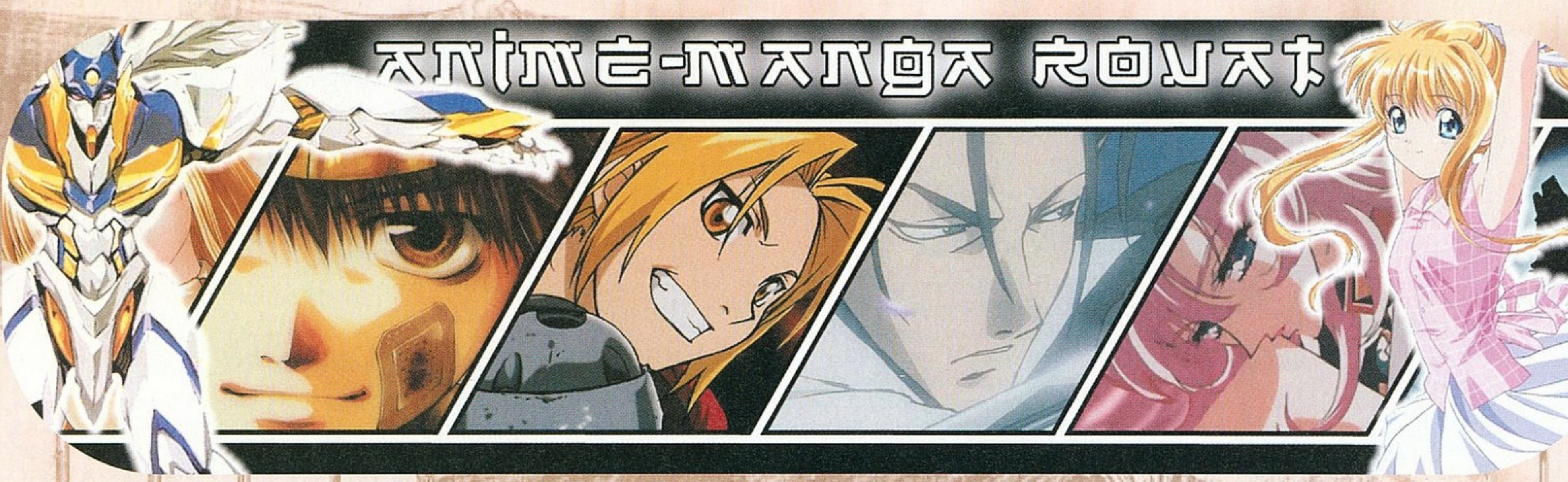
A Géphang tájékoztat, hogy a Keleti pályaudvar következik. Te pedig vigyorogsz, mert ez azt jelenti, hogy van hová menned.

„Mert tudod, hogy nem maradunk itt örökre."

Tyler
hc.one@freemail.hu







SZAMURÁJOS, LÉGSZÖRFÖS, ROBOTOS – SZERINTEM

Anime-manga rovatunk mostani kiadásában ismételten két történetet mutatunk be. Közös pont bennük, hogy a harcról, a túlélésről, a háborúról szólnak: a középpontban pedig mindkét esetben bizonyos kulcsszemélyek állnak. Legyen bár emberközeli mind az Eureka Seven, mind a Blade of the Immortal, van egy hatalmas különbség is köztük. Az előbbi egy fiatal srác szemszögéből, utóbbi pedig egy tapasztalt, sokat megélt harcos nézőpontjából mutatja be az eseményeket. A sötétebb világok kedvelői éppen ezért a szamurájos, míg a Code Geass-hoz hasonló, világosabb tónusú animék rajongói a robotos Eureka Seven formájában találhatnak új kedvencekre.

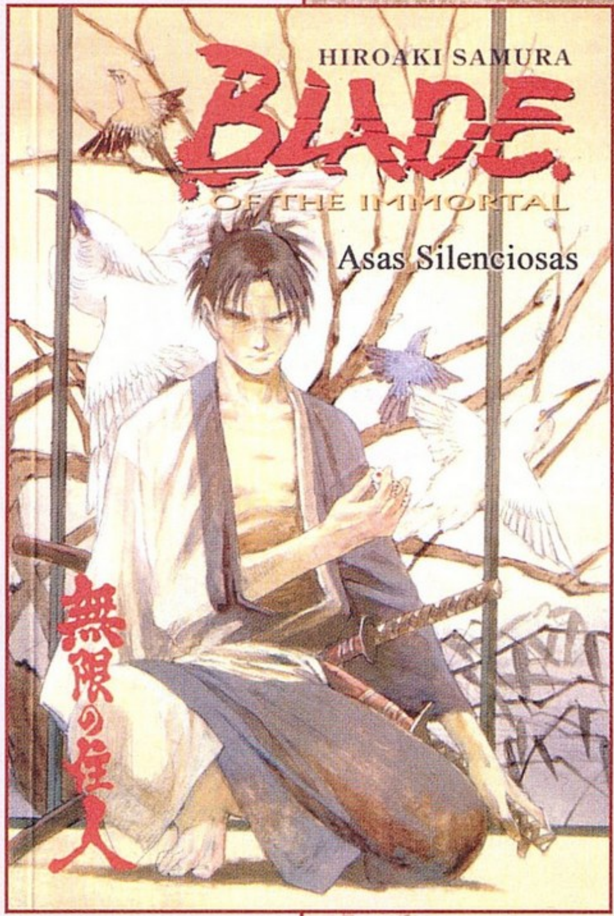
Oldern

BLADE OF THE IMMORTAL

Az idén tavasszal megjelent Lost Odyssey alapos betekintést nyújtott azok életébe, akik képtelenek meghalni. Kaim sorsa szomorú volt, de van durvább történet is: az 1994 óta futó Blade of the Immortal hasonló témákat feszeget. A BotI hőse egy sorozatgyilkos, aki több, mint száz embert tett el láb alól. Halálbüntetés helyett azonban valami egészen más jutott Manjinak osztályrészül: meg kell ölnie ezer gonosz embert, addig pedig a testébe került különös paraziták mesterségesen életben tartják, amíg csak kell. Begyógyulnak a halálos sebek, megáll az öregedés: minden adott a jó vadászathoz. Persze néhány apróságra érdemes odafigyelni: a levágott fej még az ilyen módon halhatatlanná vált embereken sem segít sokat, és egy komolyabb seb begyógyítása tovább tart az egyszerű vágások vagy felületi sérülések kiheverésénél. Akárcsak a néhány hónappal ezelőtt tárgyalt Vagabond esetében, itt sem lenne túlságosan izgalmas egy veszélyt nem látott, legyőzhetetlen harcos bemutatása: éppen ezért számíthatunk arra, hogy néhány igazán extrém, hasonlóan regenerálódó, vagy más trükköket használó ellenfél is bemutatkozik majd idővel. Nem mehetünk el szó nélkül a különös kép világ mellett: nem csak a lentebb dicsért rajzstílusról van szó, hanem az olyan apró érdekességekről, mint a horogkeresztre a főhősünk hátán. Ebben a világban megannyi elvetemült idióta, megbomlott elme, halálra váró pszichopata lakozik, és a megjelenésük ezt erősen tükrözi is: itt ritkán érzünk majd sajnálatot bárki iránt is – ebből a szempontból Manji, a főszereplő sem lesz kivétel.

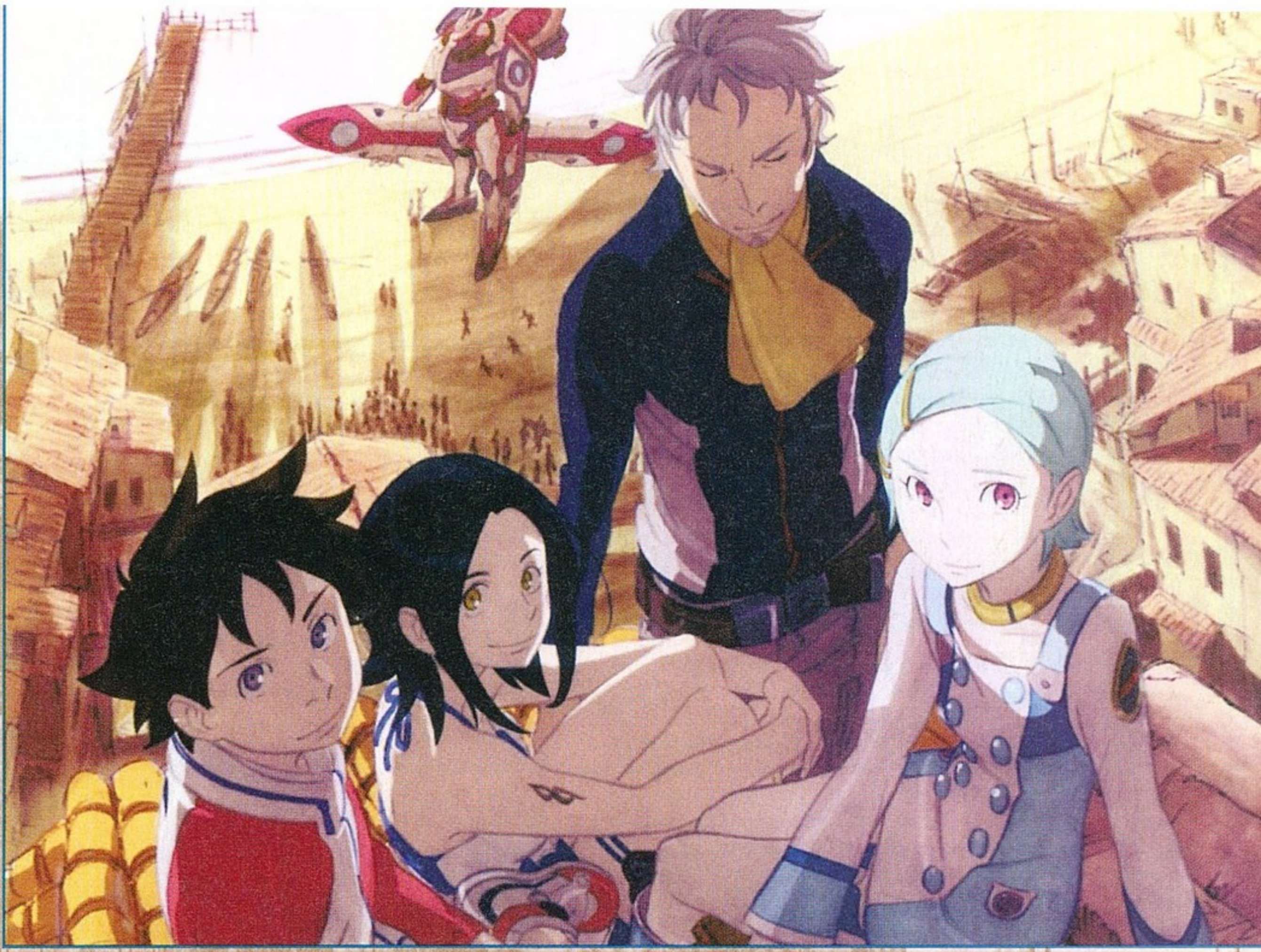
A Blade of the Immortal mögött Hiroaki Samura áll, aki híres különlegesen realista és alapos rajzstílusáról. A mangában néhol már-már elképesztő részletességgel láthatjuk a sérüléseket, a harcosok mozdulatai pedig minden esetben reálisnak tűnnek. A Kodansha majd' tizenöt éve karolta fel a sorozatot, amely azóta rendületlenül kapja az új és új megjelenéseket: jelenleg huszonkét kötetnél tart a seinen (az idősebb férfi korosztály) célközönségnek szóló sorozat. A szériát valamilyen különös okból eddig elkerülték az anime-adaptációk: a kulcsszó azonban az „eddig". Idén nyáron ugyanis a Production IG (Ghost in the Shell, Ghost Hound) és a Bee Train (Madlax, Noir, Hack) közös projectjeként debütált végül egy hasonló nevű anime. Ez pedig az eddig leadott öt-hat epizód alapján ügyesen dolgozza fel a mangát: megmaradt a brutális, erőszakos, néhol perverz jelenetektől sem mentes stílus, és roppant komoly képi világgal, valamint hangulatos zenei aláfestéssel erősítik a hangulatot.

Különös és erőteljes sorozat a Blade of the Immortal, és minden érdeklődő figyelmébe ajánljuk, hogy van belőle egy remek angol változat is. A Dark Horse Comics már hosszú évek óta adja ki az Egyesült Államokban a szériát, aminek különlegessége, hogy nem egyszerűen megfordítják a képeket (régebben ez volt a szokás a nyugati manga-megjelenések esetében, hogy balról jobbra kelljen olvasni), hanem átrendezik, szükség esetén módosítják is őket. Azok tehát, akik hozzászoktak a klasszikus képregények olvasásához, most könnyedén ugorhatnak egyet ebbe az igen fajsúlyos történetbe, amelyet tényleg csak a Berserkkel vagy a Vagabonddal lehet egy lapon emlegetni. A hazai mangakiadások elképesztő tempóban szaporodnak, így nem lennénk túlzottan meglepődve attól, ha az őszi Animeconon valamelyik kiadó ezt a sorozatot is bejelentené – néhány szimbólum használata miatt azonban nyugodtan állíthatjuk, hogy ez is csak a tizennyolc éven felüli korosztály szórakozása, depresszív, komoly témákkal.









EUREKA SEVEN

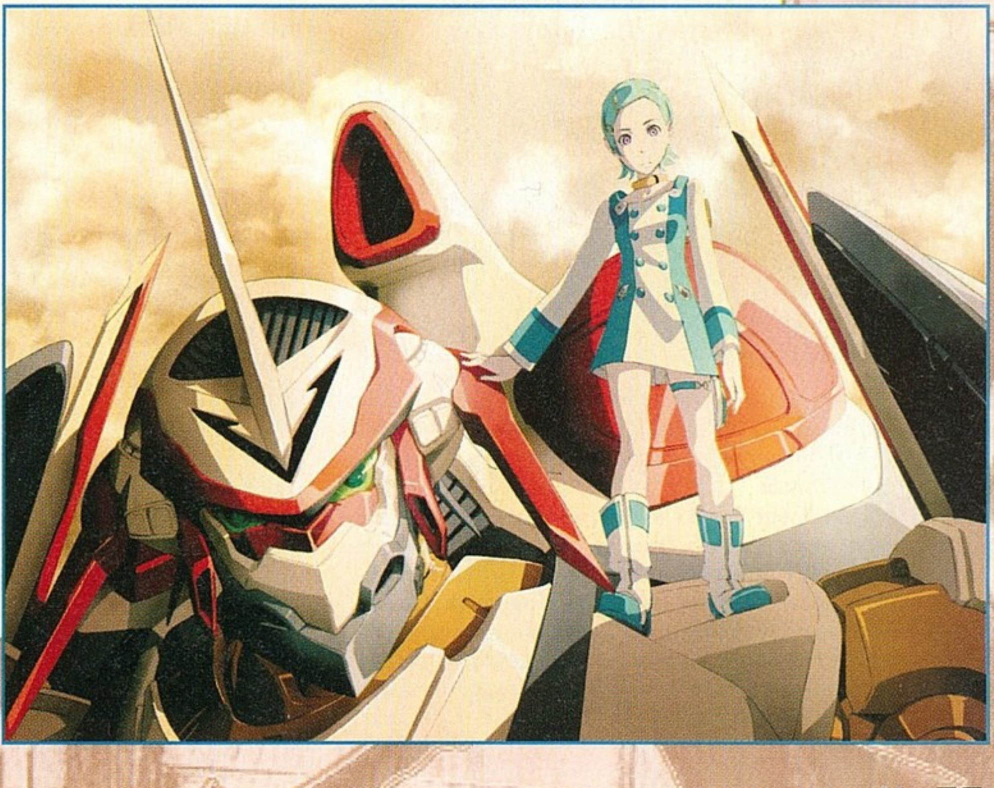
A Bones a misztikus alapokra helyezett, „Evangelion után szabadon" hozzáállással elkészített, igencsak minőségi RahXephonja után joggal várhatja az ember, hogy máskor is villantanak valami hasonlót. Nos, 2005-ben villantottak is. A Bandai finanszírozásával létrejött „Eureka Project" több volt, mint egy anime létrehozása: a Hack mintájára ismét egy új franchise-t szerettek volna elkészíteni, amelynek az alapja a három részre szabdalt videojáték (az egyiket Veres Miki tesztelte is a Konzolban, pár éve) és persze az ötven epizódból álló anime. A videojáték sikeressége megkérdőjelezhető, az anime azonban jó fogadtatásban részesült, hiszen végül manga-változatot, több könyvet, és valamikor a közeljövőben egy új filmet is láthatunk a témából. De nézzük, miről is szól az ES története.

Az Eureka Seven egy fiatal, halmozottan hátrányos helyzetű srác életét meséli el. A csupán tizennégy éves Renton Thurston egy igazi semmirekellő: nem tanul jól, nem kiemelkedő semmiben, a jövője egyelőre kimerül az ábrándozás és a búslakodás ügyes keverékében. Nem segít a helyzeten az sem, hogy Renton édesapja egy sokak által tisztelt háborús veterán, egy hős volt: a legtöbben éppen ezért azt várják Rentontól is, hogy szintén nagy tetteket vigyen véghez. Két ábrándozás közepette azért valami csak történik, ami felrázza a fiatal srác unalmas mindennapjait: a házát szétdurrantja ugyanis egy robot. Nem is akármilyen: a Nirvash Type Zero az egyik legerősebb és legjobb egység – feltűnése ezért alaposan meglepi mind főhősünket, mind a katonai pályát elutasító nagyapját is. A robot karizmatikus pilótája akaratlanul is egy pillanat alatt elcsábítja Rentont, de ábrándozásra nem nagyon lesz idő, hiszen pillanatok múlva már komoly katonai támadás alatt áll mind a robot, mind hőseink. Renton végül elindul az úton, hogy valóra válthassa azt az álmot, aminek része, hogy a szelek szárnyán száguldozik légdeszkájával, és hatalmas robotokat irányíthat.

Az ES világa több szempontból is érdekes lehet. Ha mechák kerülnek szóba, a legtöbben kitalálnak valami ésszerűnek ható magyarázatot, egy technikai áttörést, esetleg egy új energiaforrást. Az Eureka Seven is így tesz: ebben a világban az emberiség már nem ott és nem úgy él, ahogyan azt megszokhattuk. Különös, idegen létformák kényszerítik az emberiséget a változásra. Egy új energia, a „Trapar" megjelenése lehetővé teszi, hogy annak hullámain a különböző eszközök könnyedén levegőbe emelkedjenek. Így tudnak a hatalmas fémmonstrumok szállni, és a kis légdeszkával rendelkező Renton így merészelhet nagyot álmodni. A történet persze elég összetetté válik: szembenálló frakciók, különös fenyegetések, és a főhősünket segítő szereplők népes tábora alakul majd ki.

A sorozat megjelenése után megannyi kritikai siker következett: az elemzők kiemelték a látványos akciókat, a forgatókönyvet, a főszereplőket (mind Renton leginkább Naruto-ra emlékeztető személyiségét, mind a bájos Eureka szerepét), és azt az ügyes húzást, hogy a Harry Potter, vagy Star Wars Episode 1 után szabadon ezúttal is egy fiatal hős van középpontban, és a történet előrehaladtával alaposan megváltozik jelleme és a világról alkotott képe is. Az Air Gearhez hasonlóan itt is ügyesen kitalálták, hogy hogyan lehet megbolygatni a jól bevált formulákat, a légdeszkán egyensúlyozó robotok pedig egy cseppet sem tűnnek gagyinak vagy oda nem illőnek: jól kitalált, hibátlanul megvalósított sorozatról van szó. Persze van még mit dicsérni: a Bones ismét jól választotta ki a szinkronstábot, fontos kiemelni a Holland mögött álló Keiji Fujiwara remek teljesítményét (ő volt az FMA Hughes-a, vagy a Gundam 00-ból ismert Ali-Al Saachez). A zenék terén sincs mit szégyenkezni: az openingek a lazább, az endingek pedig a melankolikus JPOP-vonalon mozognak, a sorozat alatt pedig a Naoki Sato által komponált dalok teremtenek már-már tökéletes atmoszférát.





DREAMCAST SCENE 2008

E havi retro visszatekintőnket kezdhetnénk akár olyan röhejes közhelyekkel is, mint amilyen „A Dreamcast élt, él és élni fog" mondóka, de nem tesszük, két okból sem. Egyrészt a fentebbi kifejezéssel ellentétben a Dreamcast szcéna a mai napig nyilvánvaló tényként könyvelhető el bárki számára, másfelől pedig tiszteljük annyira a patinás játékgyár máig ragyogó csillagát, hogy nem engedjük meg vele szemben az ilyesféle olcsó kijelentéseket. Az idestova már hét esztendeje beszűntetett hivatalos Dreamcast support ellenére a videojáték történelem talán legnagyobb túlélője hónapról-hónapra, évről-évre képes meglepetést okozni a játékipar árnyékosabb oldalának. Mialatt a máig tartó népszerűség titkát rejtő szelence az újabb nemzedék otthonába vándorol, egy csokorba gyűjtöttük azokat az érdekességeket, amelyek az elmúlt, vagy az elkövetkezendő időszak meglepetéseiül szolgáltak/szolgálhatnak – különös tekintettel a homebrew, vagy a direkt fejlesztések formájában érkező jövevényekre.

A házi barkácsfejlesztések tekintetében egyértelműen a Dreamcast vezeti az élmezőnyt: bár a kisebb stúdiók időről-időre, a GD-Rom lemezek gyártásának leállítása után is látnak fantáziát a kicsi fehérben, valójában az underground DC scene az, amely a mai napig a hátán hordozza a SEGA imába foglalt kultikus játékgépét. Retro átiratok, árkád emulációk egész armadája áll rendelkezésre a fájlcserélő hálózatokon, amelyhez egy megfelelő sebességű internetkapcsolat segítségével bárki, nyugodt szívvel hozzáférhet. A mára tetemes mennyiségűre duzzadt játékbázisban a Dreamcast homebrew egyik oszlopos tagja, a nívós szintet képviselő **Beats of Rage** is a fájlcserélőkön kezdte meg térhódítását, bár a King of Fighters, illetve egyéb beat'em up játékok elemeiből épült nem hivatalos Streets of Rage folytatásnak megfelelő támogatásra is szüksége volt ahhoz, hogy meghatározó szerepet töltsön be a nem hivatalos Dreamcast játékok között. A játékot fejlesztő (akkoriban még non-profit) Senile Team eredetileg azért kezdett bele a BOR munkálataiba, hogy egy élő példán keresztül prezentálja a homebrew erejét a SEGA könnyű programozhatóságáról híres konzolján. A projekthez ráadásul olyan alternatívát sikerült találni a Streets of Rage személyében, amely tekintélyes rajongótábort vívott ki magának az évek során, így a képzelőerőt és tehetséget sugárzó screenshotok láttán egyként hördült fel a Dreamcast-kedvelők társasága. Mivel a klasszikus trilógia máig nem kapott hivatalos forrásból érkező folytatást, a scene a Beats of Rage-ot tekinti a negyedik epizódnak.





A BOR nem egyszerű folytatás: jelkép, amely kiválóan példázza a házi barkácsfejlesztések életképességét – legyen szó egy játéktermi emuláció megteremtéséről, egy konzolos átirat futtathatóságáról, vagy teljesen saját kezdeményezésről. Népszerűségét a nagyszerű látványa mellett nem utolsósorban moddolhatóságának is köszönheti, amely a megjelenéstől eltelt idő alatt számtalan formában mutatta meg, mire is képes a Senile Team által létrehozott engine. Mozgásában nem véletlenül mutat hasonlóságokat az SNK Playmore által nevelgetett King of Fighters sorozattal, hiszen a karakterek alapjait, illetve a hátterek egyes momentumait is a verekedős univerzumból hívták kölcsön – a sztori és a



pályadizájn viszont teljesen új, és ha nem is teljesen eredeti ötlet, megfelelő környezetet biztosít egy kis pofozkodás számára. A BOR-ban továbbra is Mr. Y játssza a gonosz főszerepét, aki a városból elmenekülve a távolból korrumpálja a rendőrséget, és az önkormányzatot is, akik bűntársaikká váltak az egyre csak özönlő csőcseléknek. Három elszánt fiatal azonban kezébe veszi az ügyet, és a bűnözést nem tolerálva egyedül, vagy akár kooperatívan veszik fel a harcot az utcák megtisztítása érdekében. Szimpla oldalra scrollozós beat'em up, hat pályán keresztül, szétverhető tereptárgyakkal, böhömnagy bossokkal, és temérdek akcióval fűszerezve: látványos és élvezetes móka, nem csak Dreamcast tulajdonosoknak (a DC verzió óta a játék napvilágot látott Amigán, PSP-n, GP32-n és PS2-n is). Ha megunod, nincs más dolgod, mint jól bemoddolni a megfelelő fájlokat, és akár már Street Fighter, Samurai Shodown, vagy Final Fight környezetben, egyedi pályadizájnnal is tolhatod a játékot.

Letöltés és képanyag a Senile Team oldalán:

http://www.senileteam.com/

Nem csoda, ha a pozitív visszajelzések hatására a Senile Team egy teljesen egyedi projektbe is belekezdett a Beats of Rage után, amely az **Age of the Beast** címet viseli. Stílusát tekintve fantasy beat'em up, játékmenetében pedig a Warriors of Fate elemeire hajaz, azonban az első építőkockától az utolsóig saját tervezés alapján készül, eredeti karakterdizájnnal, még erősebb és látványosabb grafikus motorral, speciális effektekkel és négyjátékos szimultán kooperatív opcióval fűszerezve. Az Age of Beast fejlesztés alatt álló változatából már hivatalos demo videók és screenshotok is keringenek az interneten (lásd fotóinkat), ráadásul a játék megjelenésére sem kell már sokat várni. A Senile Team jövevénye szeptemberben támadja be a Dreamcast scene-t, egy ingyenesen letölthető, szabadon terjeszthető változat, illetve egy bagóért rendelhető limitált, tartalmi bővítést is magában hordozó exkluzív kiadás személyében.

Képek és trailer:

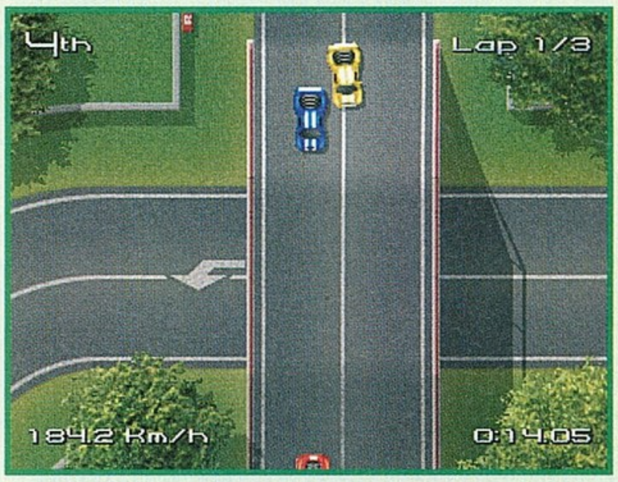
http://www.senileteam.com/







Emlékszik még valaki közületek a Super Cars nevezetű okosságra, vagy akár a No Limit című Commodore 64-es próbálkozásra, amely anno az 576 KByte szponzorálásában látott napvilágot? Ha nem, akkor nem szalasztottál el







még semmit, hisz' ilyen felülnézeti, ún. top-down játék- és akcióorientált száguldozások manapság is születnek – esetünkben most pl. Dreamcaston. A **Rush Rush Rally Racing** egy oldschool 2D-s okosság, amelyben ugyan nincsenek szponzorált járgányok, sem realisztikus környezet, csak a reflexből és egymás szívatásából áradó játékélmény. Az eredetileg programozási ujjgyakorlatnak készült kód az idő folyamán tetszetős 2D-s köntöst öltött, amelyhez a projekt befejeztével változatos négyjátékos multiplayer durvulások, választható géppark, megnyerhető tartalmak és egyjátékos grand-prix mutatvány is társul majd. A szintén Senile Team keze munkáját dicsérő alkotás október-novemberi megjelenéssel, és az Age of Beasthez hasonló változatokban kerül majd a nyilvánosság elé.

Bővebb médiatartalom:
www.youtube.com
http://www.senileteam.com/r4info.php
(a projekt hivatalos oldala)

Ha már a régmúlt gyöngyszemeinek felidézésénél tartunk, íme egy újabb ambiciózus Dreamcast-PSP projekt, amely a fentebbiekhez hasonlóan szintén a fejlesztés végső stádiumában, az utolsó simításoknál tart: jómagam anno a Commodore érában értem el a serdülőkort, így a Last Ninja, a Turrican, az Exile, vagy a Rick Dangerous mellett nagy hatással volt rám a Giana Sisters világa is. A remek akció-platformer bár pofátlanul nyúlta a Nintendós Super Mario Bros.-t, talán épp a számítógépes verzió hiányából fakadóan nagy rajongótábort szerzett magának, amely korosztály még felnőtté válva is kitartani látszik kedvence mellett. Több mint húsz évnyi várakozást követően immár biztosra vehető, hogy érkezőben van az eredeti epizód nem hivatalos folytatása Dreamcastra és a PSP-re, de nem kizárható, hogy később GP32-es, és Amigás átirat is készül majd belőle. A **Giana's Return** névre keresztelt folytatás a játékmenetét tekintve nem sokban különbözik az elődjétől, inkább annak egyfajta kibővítésére, ráncfelvarrására és újragondolására épít. Alapjaiban megmarad a platformer stílus, a screenshotokra nézve pedig egyértelműen látszik, hogy egy modern, és szépen kidolgozott remake feldolgozásához lesz szerencsénk a közelgő megjelenés alkalmával. Összesen





nyolc, a klasszikus platformerekben ismeretes világot (zöld övezetes, sivatagi, lávás, jeges, hegyvidéki, stb.) terveznek a készítők, amelyből hat már el is készült, egynek most zajlik a bétatesztje, egy pedig tervezési szinten mozog. A lassan két éve tartó projekt eredményeképp hamarosan újabb gyöngyszemmel bővül a DC közösség, így blogbejegyzés formájában – a többiekhez hasonlóan – egy teszt erejéig biztosan értekezünk még róla.

http://www.gianas-return.de/

Még mindig van újdonságunk a DC tarsolyban: a nyáron látott napvilágot angol és japán nyelven Yuan-Hsi Chiang játéka **Wind and Water: Puzzle Battles** címmel, amely leginkább egy jópofa, és szokatlan környezetbe ültetett Puzzle League koppintásként fogható fel. Az érdekessége a mondanivalójában keresendő, mivel a sztori a Wind and Water körüli fejlesztői kálváriát dolgozza fel, azaz lényegében egy olyan játékról van szó, amely a saját fejlesztési történetét hivatott játékos formában, logikai-ügyességi puzzlenak álcázva elmesélni. A Siliconera értesülései szerint a cucc nagyon forró anyag, a WW: PB eredetileg GP2X-es fejlesztésként egy programozói versenyen bukkant fel, majd látva benne a fantáziát, egyből a Dreamcast mezsgyére irányították át a projektet. Érdekesség, hogy az audio szekció, és a sprite-dizájn egészen az Independent Games Festival döntőjéig cipelte a játékot, így mindenképpen érdemes lesz odafigyelni rá. A WW: PB már rendelhető státuszban van, a hivatalos oldalon korrekt multimédiás tartalom várja az érdeklődőket.

http://www.wind-water.net/





A lista persze koránt sem véges, hiszen fejlesztési stádiumának végéhez közeledik a Cryptic Allusion tavaly év végén bejelentett DC platformere, a **Donk: Samurai Duck** is, amely az eredeti Amiga CD32-es Donk remake változata lesz, és egy szamurájok nevelte kacsáról szól, aki számnál is több ügyes-bajos szinten keresgél majd értékes gyémántokat. Az Alien Breed: Tower Assault mintájára kialaki-



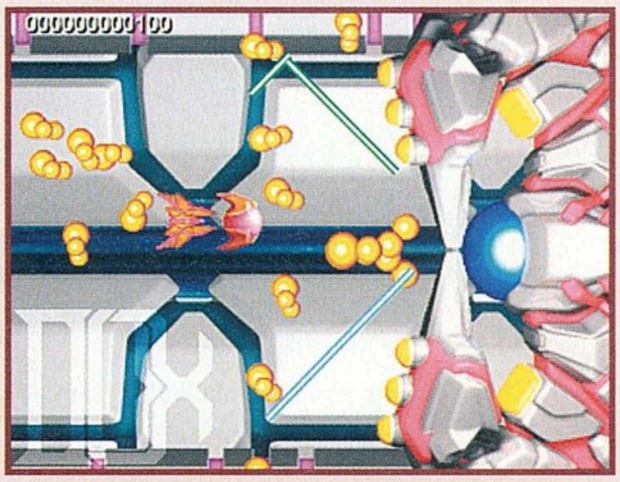


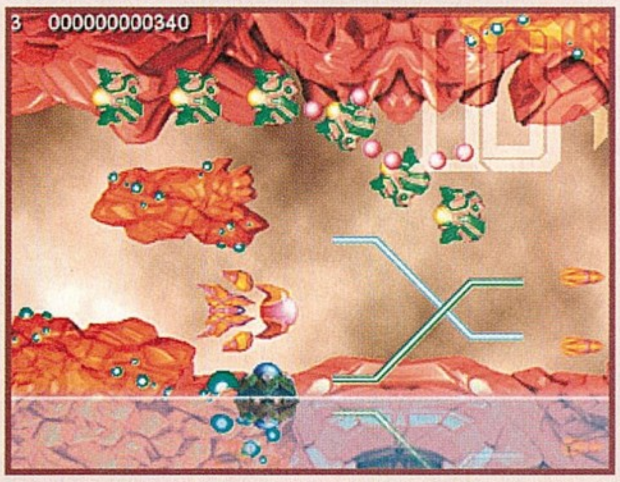
tott játékmenet (adott szinteken történő összes ékkövek begyűjtésekor rövid időre megnyílnak a következő szintekre vezető átjárók), mágikus képességeket is használatba vet a szintek teljesítéséhez, így akár játékkacsává is átváltoztathatjuk magunkat, hogy a felemelkedő vízen lebegve magasabb platformokra jussunk fel. A Dreamcast verzió az osztott képernyős mókát sem hagyja parlagon, így a vízi királyság változatos kiterjedésű világát akár ketten is élvezhetik egyidejűleg.

Mozgóképes anyagok:
www.youtube.com

Végül, de nem utolsóként egy újabb klasszikus memory-shooterről rántjuk le a leplet a SEGA szentély előtt: a brutálisan nehéz, eredetileg Neo-Geo-ra (később DC platformra) megjelent Last Hope-ért felelős NG: Dev.Team legújabb konzolos fejlesztéséről van szó, amely ezúttal ugyan lazít kicsit a LH nyakszorító kihívásán, de a jó memória és reflex elengedhetetlen lesz a pályák teljesítéséhez. A **Dux** névre keresztelt, öt-hat méretes pályát, és VMU támogatást felvonultató vertikális shooter előrendelései között feltűnt a soundtrack lemez is (amely egyébként ajándék poszter dukál), a megjelenés 2008. szeptember 28-án esedékes. A projekt közül egyelőre nincs nagy hírverés, de egy-egy screenshot és a pályák mozgóképes anyagai már fellelhetőek az Interneten.

Mozgóképes anyagok:
www.youtube.com
Hivatalos blog:
http://www.blog.hucast.net/
Előrendelés (ár: kb. 20 EUR):
http://www.hucast.net





Nagyon úgy tűnik tehát, hogy a katanáját markoló magányos szamuráj tovább élvezi a lenyugvó nap erőt adó lágy sugarait a rózsafák tövében. Segata Sanshiro, mi melletted állunk!

Stinger
stinger@576.hu

MADDEN NFL 09

HÚSZ UTÁN KEZDŐDIK AZ ÉLET!



Amint látjátok, két oldalt is sikerült kiharcolni az ez évi Maddennek. Nem véletlenül, hiszen az idei kiadás sok szempontból különleges. Különleges azért, mert huszadik évfordulójához érkezett egy olyan franchise, mely a születése óta gyakorlatilag töretlen népszerűségnek örvend, elsősorban persze az amerikai piacnak köszönhetően. Különleges azért, mert az EA idén a PC-s kiadásról lemondott, így minden figyelem az X360 és a PS3 változatokra öszpontosul. Különleges a borító is. Aki jártas az NFL-ben, bizonyára tudja: Brett Favre sok éven át volt a Green Bay Packers kezdő irányítója és meghatározó figurája, aztán egyszer csak gondolt egyet, és a visszavonulás helyett inkább a New York Jets játékosa lett. Igen, kitalálhattátok: a borítón még a régebbi mezében feszít. Én úgy gondolom azonban, hogy eléggé ikonikus alakja volt ő a klubjának és a ligának ahhoz, hogy ez senkit ne zavarjon. Érdemes még megemlíteni, hogy a játék XX. Anniversary packje tartalmaza még a Head Coach 09 nevű programot, de mivel nálam ez a verzió nem járt, így erről nem készült teszt.

20 ÉV

Az EA-nél kétségkívül fontosnak tartják ezt a jubileumot, ennek megfelelően próbáltak a szokásosnál is jobban kitenni magukért. Az egész játék felépítése egy nagyon jól megtervezett koncepciót sugall. Kezdődik azzal, hogy egy virtuális teszt elvégzésére invitál minket a program, melyet maga John Madden konferál fel nekünk. A teszt egy virtuális térben játszódó (baromi fílinges) több felvonásos ütközet, ahol a passzolást, futást, védekezést első kézből gyakorolhatjuk be, miközben a játék pontozza tevékenységünket, és végeredményként kihoz egy Madden IQ-t, mely a játék egész ideje alatt eredményeinktől függően alakul. Mindjárt az elején fény derül tehát a játék egyik nagy pozitívumára, ami a felhasználóbarát megközelítés.

Kezdőknek és haladóknak egyaránt érdemes pár kört futnia a virtuális trainerrel; igaz, a virtuális keretekből adódóan az így született beállítások némileg csalókák, ám gyakorlásnak akkor is remek.

Az hogy mennyire komolyan vették a munkát a srácok, azonban első meccs megpillantásakor lesz csak igazán nyilvánvaló. Sportprogramok kapcsán nagyon rég írhattuk le azt a frázist, hogy mintha az igazit látnánk, de ezúttal kénytelen vagyok ezt írni. Az első félórában gyakorlatilag egyik ámulatból a másikba estem, a játékra nem is tudtam figyelni. A megfelelő felbontásra belőve a látvány túlzás nélkül egy élő közvetítés színvonalával vetekszik. A színhatások valami egészen elképesztőek, és ami leginkább megragadott, az a látvány természetessége. A mozdulatok, a gyep (a fejlesztők külön felhívják a figyelmet a gyep kidolgozottságára), a karaktermodellek fényévekre vannak mindentől, amit eddig sportjátékban láttunk. A stadion, ahogy a kamera végigpásztáz a füvön döbbenet. Akik szeretik az amerikai sportok látványát, valósággal úszkálni fognak a grafika nyújtotta örömökben. A különböző környezeti hatások, mint az eső vagy a hóesés, de még az olyan apróságok is, mint a játékosok lehelete(!), mind remekül meg van csinálva. Érdemes többek között a Replay alatt körbepásztázni a terepet, hihetetlen még így közelről is az arcok, és a stadion különböző elemeinek a kidolgozottsága.

Mindez persze nem csak grafikailag, de hangulatilag is a magasba emeli a programot. Játék közbeni analízis, híres csaták újrajátszása – az új Madden egyszerűen MINDENT tud a sportról. A kommentátor végre igazán kiforrott és profi, ezt a külföldi értékelők is elsőként emelték ki a játékból. Sosem vág le, sosincs késésben, csúszásban, nagyritkán csak akkor gabalyodik össze, amikor gyorsan választasz playt. Minderre a koronát pedig a Backtrack teszi fel, ahol az elbaltázott playek után a szakértők részletesen elemzik, hol és mit szúrtál el, sőt javaslatot is tesznek, hogy legközelebb mire figyelj oda.

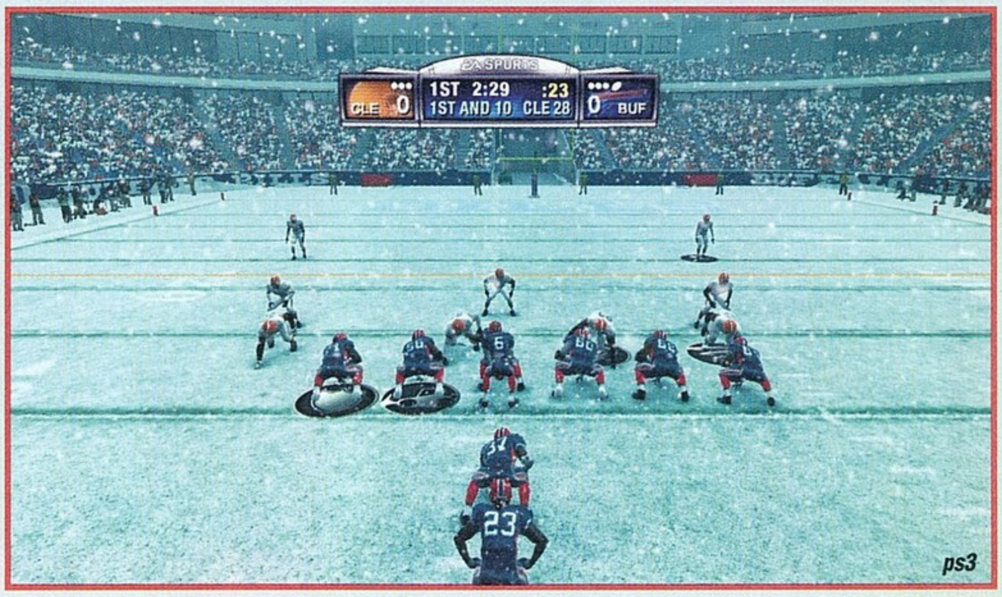
Aztán ott a Rewind lehetősége, mely egy rendkívül jópofa újítás, és sok esetben leveszi a terhet a vállunkról. Minden play végeztével megjelenik a képernyő alján egy ikon, mellette egy számmal, amellyel visszapörgethetjük az időt a play elejére, újrajátszva azt. Persze nem korlátlanul – erre a professzionális beállítások között játszva összesen EGY lehetőségünk van! Maga az irányítás is nagyon játékosbarát. Legyen szó a falemberek blokkolásáról vagy a futók irányváltásairól, minden csapatrész hihetetlenül finom és jól eltalált irányítással bír. Soha ennél egyszerűbben nem irányíthattunk még NFL csapatot. Futás, lepördülés, nyomakodás, a védő ellökése magunktól; minden szerepel az eszköztárunkban, és kényelmesebb már nem is lehetne. Ennek köszönhetően még az edzések is élményszámba mennek, melyek egyébként külön minijáték formájában is választhatók a főmenüben.

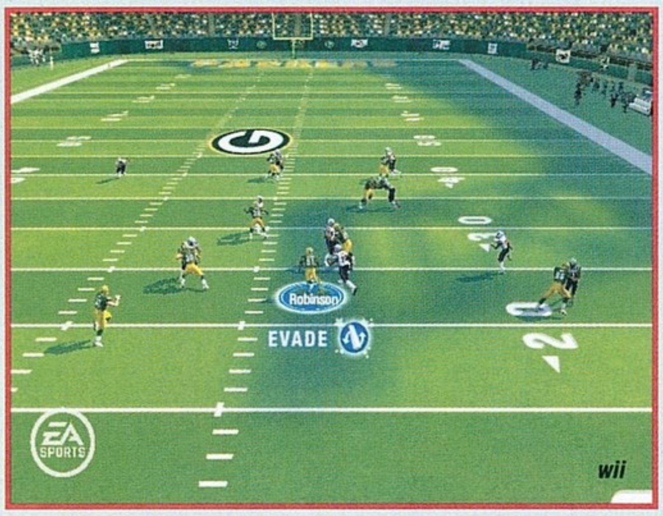
Martin arra kért, hogy röviden foglaljam össze a szabályokat, de erre végül nem jutott hely. Ha valakinek útmutatásra van szüksége, ajánlom Csipi összefoglalóját a 2005 márciusi számban, annál részletesebben bemutatni a sport alapszabályait úgyse tudnám. De talán nem is kell, hiszen itt az Ask Madden opció, mellyel még a legképzetlenebbek is magukra találhatnak a pályán. Ameddig nem vagytok biztosak benne, mikor milyen formáció lenne a legalkalmasabb, nyugodtan használjátok ezt az opciót. Mielőtt a játék megkezdődne, még megejthetjük a szükséges változtatásokat – de ez már csak a profiknak való.

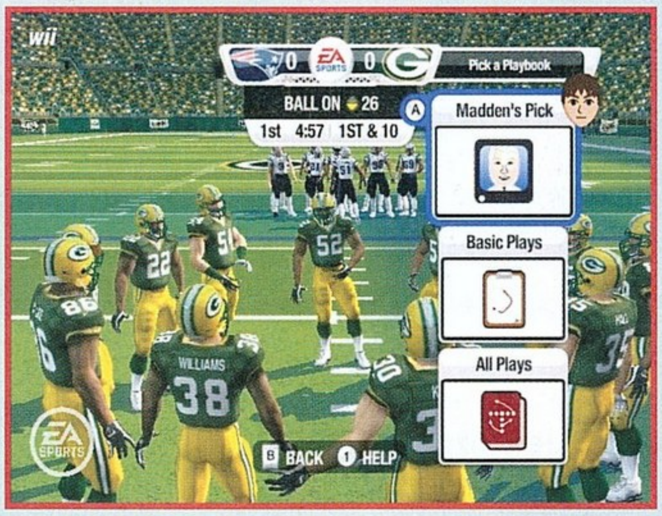
ONLINE

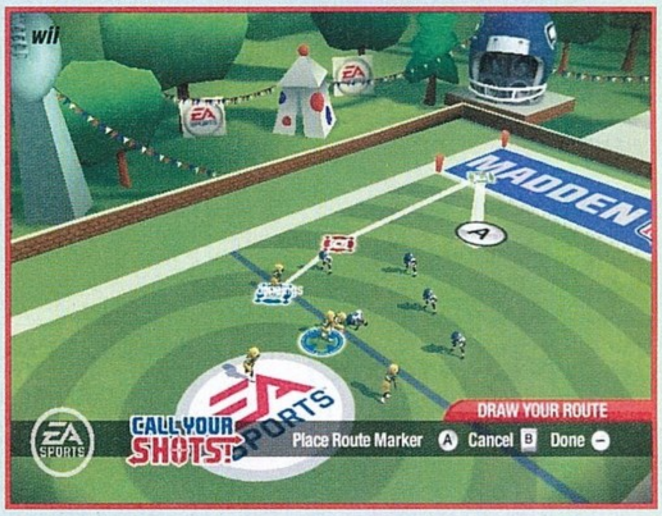
Az online rész bizonyára sokak kedvence lesz. Ez az, ahol egész bajnokságokat tudsz lebonyolítani többedmagaddal, aminél nagyobb buli nem is kell, ha valakinek rendszeresen van alkalma nyomulni a neten. Rövidke benyomásaim alapján a játék ezen része teljesen rendben van, és habár online ligában nem tudtam részt venni, mivel a többség ilyenkor már le volt zárva, és a rendelkezésemre álló idő is kevés volt, azonban pár meccset volt alkalmam játszani, és ezalatt semmilyen problémával nem találkoztam – azonkívül, hogy néhányan

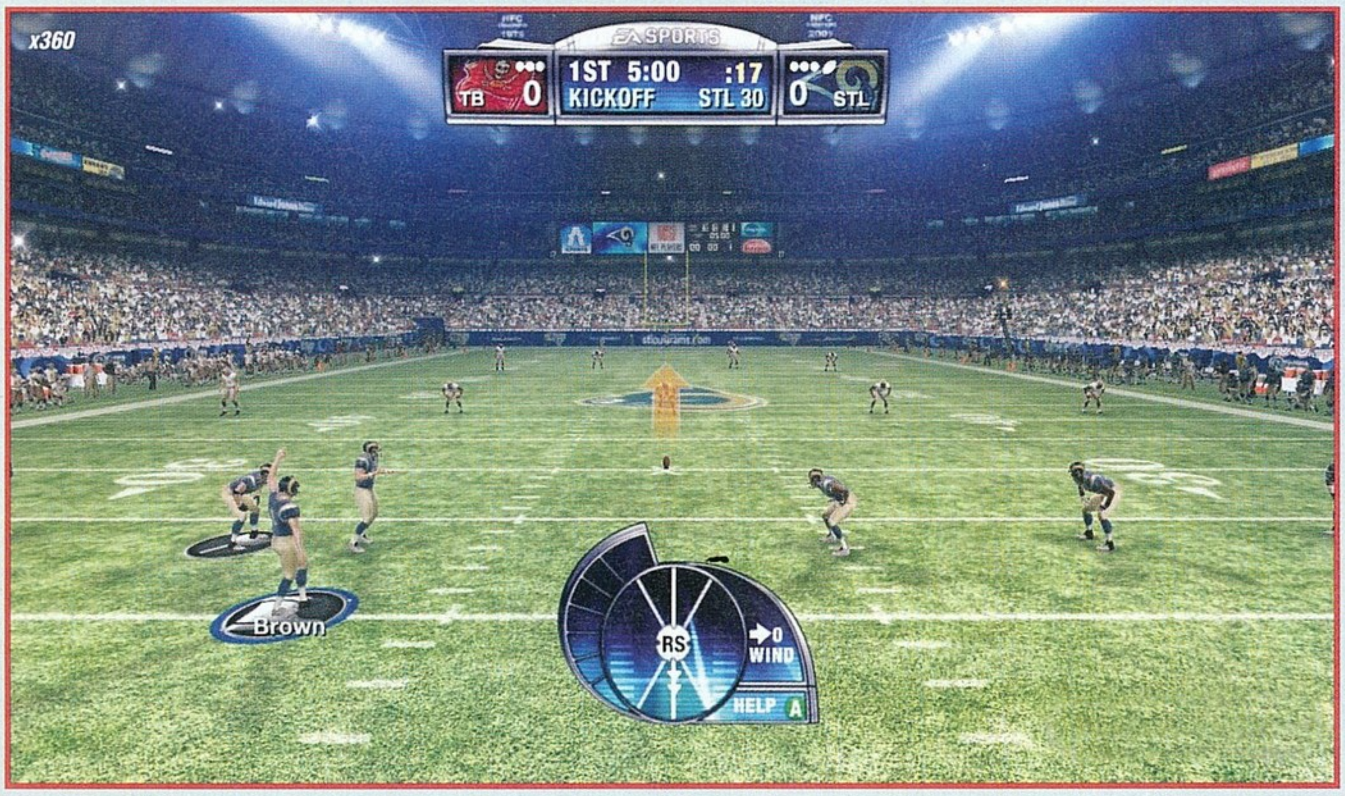












szeretnek gyorsan kilépni, ha vesztésre állnak. Páran a ligák lebonyolítási rendszerét kritizálták, ami nem a hagyományos NFL-rendszerben zajlik (alapszakasz + rájátszás), hanem a még hagyományosabb európai modell szerint, avagy bajnoki tabella alapján. Ezenkívül időszerű frissítések, roster update-ek állandóan rendelkezésre állnak, vagyis a program online része legalább olyan nagy dobás, mint az offline, ahogy az az EA-től el is várható.

MIÉRT 9.5?

Az egész játék alatt végig azt éreztem, hogy egy tökéletes csomagot kaptam, az elsőtől az utolsó momentumig. Brett Favre a borítón, John Madden állandó jelenléte: mintha csak egy ünnepi kiadás része lenne minden. Külföldi vélemények megemlítenek pár hibát, mellyel a magam részéről nem értek egyet. Többek között kritizálták a Franchise mód változatlanságát, és a hogy backtracket nem lehet kikérni minden play után. Én erre azt tudom mondani, hogy ha újítások vannak, mindig is lesznek ellenzői, ha nem változtatnak semmit, akkor meg az a baj. Én úgy gondolom, az idei kiadás a legjobb úton jár, és kicsit mindenkinek a kedvére tesz, régi maddenesnek és újnak egyaránt. Szeretném kihangsúlyozni, hogy a Madden nem csak mint sportjáték, de mint JÁTÉK, tartalmilag és összerakottságban abszolút felnő a jelenlegi élmezőnyhöz, a grafikáról meg kár is több szót ejteni – páratlan. Hibák a játékmenetben? Az ellenfél taktikája véleményem szerint picit könnyedén kiismerhető, talán túlzottan szabálykönyv szerint játszanak, valamint az irányítók szerepét is visszafogottnak találtam. Azért egy Brady-től, Manningtől, Favre-tól többre számít az ember, olyan bravúros megmozdulásokra, amellyel itt nemigen találkoztam. Azonkívül a kommentárok lelkesedése is némileg kifogásolható. Ritkán emelik fel a hangjukat, olyan Faragó Ricsis ordítozásra vagy öblös „Touchdown" beszólásokra ne nagyon számítson senki.

Sok dologról nem esett szó, a szokásosnál is erősebb soundtrackről, a Supersim opcióról, vagy a vadiúj Superstar módról, ahol a mostani rookie-k irányítását is átvehetjük, de remélem már ez a két oldal is elegendő bemutatóként szolgált. Ha eddig is szimpatizáltál a témával, de még esetleg vártál a megfelelő alkalomra, most jött el a te időd! A 9.5 pont egy hihetetlenül profi, a jelenleg létező és mindenkori legjobb Madden NFL-nek szól.

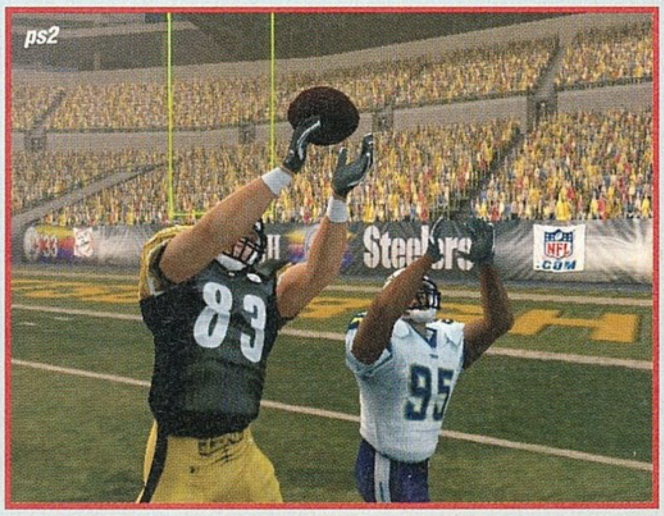
A WII ÉS A PS2 VERZIÓ

Azután, hogy a nagy játék ilyen jól teljesített, különösen kíváncsi voltam a Wii verzióra, főleg mivel annak idején a Madden vezette be elsőként az igazán profi mozgásérzékelést. Az elsőre butítottnak tűnő szabályrendszer mögött az összes lehetőség ott lapul, na persze a Rewind opcióval vagy a Virtual Trainerrel nem találkoztam, de ezekért cserébe kidolgozott Wiimote-os irányítást kapunk. A nagytesókhoz képest játszi könnyedséggel haladhatunk az endzone-ig, a passzok majdnem mind sikeresek, és az idő sem pereg amíg playt választunk, ellenben gólt ünnepelni a Wiimote rángatásával a legkülönbféle módokon lehet. Nem hiányoznak a minijátékok sem, egyszóval a Madden 09 partijátéknak is remek. Ami a PS2-est illeti, a kis gép alighanem mindent kipréselt magából, amit ki lehetett, így egy-két játékmenetbeli változtatáson túl a játék ugyanaz maradt (érdekesség, hogy a Family Play-t itt is megtalálhatjuk). Grafikailag azonban semmi szégyenkeznivalója nincsen, ahogy egyik verziónak sem.

bixbite

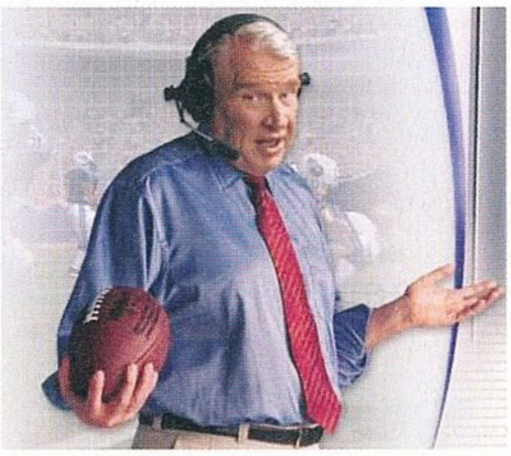
MARTIN BELESZÓL!

A játék elején, a Madden IQ felmérés után azt a tanácsot kaptam, hogy próbálkozzam inkább a homokvárépítéssel, vagy készítsek kukoricacsuhából babákat, esetleg nádból hegedűt. Eztetet' nem értettem, mér' mondta a játszi'?



A JOHN MADDEN SZTORI

John Madden volt NFL-játékos és edző, mégsem így ismeri a fél világ. Játékoskarrierjének korán véget vetett egy sérülés, a ligáról azonban nem mondott le, és rövidesen az Oakland Raiders padja mellől dirigálta a kaliforniai csapatot, akikkel több elbukott nagydöntő után végül 1976-ban Superbowl győzelmet ünnepelhetett. Máig a legjobb győzelmi mutatóval rendelkező edző a profiligában. Ezt követően, még mindig elég fiatalon kommentátorkodásba kezdett, ahol szintén a legjobbak között tartották számon, míg egy szép napon az EA megkereste, és felkérte készülő játékuk „szülőatyjává". A Madden széria születésével páratlan sikersztori vette kezdetét, mely a mai napig 70 millió eladott példányt jelent kereken 20 év alatt. A Madden NFL ezzel minden idők legsikeresebb sportjátéka, és a Need For Speed és a Sims mögött az EA harmadik legnagyobb franchise-a. A John Madden NFL pedig idén huszadik születésnapját ünnepli.



MADDEN NFL 09

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: PSP, XBOX, DS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1-2 játékos (2-8 multi tap), memóriakártya 8 mb (1602 kb)
PS3	1-4 játékos (2 online), 720p, dd 5.1
X360	1-4 játékos (2 online), mentés 12 mb, 720p/1080p, dd 5.1
WII	1-4 játékos

✔ az eddigi legjobb madden
X mindig van hova fejlődni,
a ps3-as változat nálam kifagyásokat produkált

PS2, WII	PS3, X360
8.5 pont	**9.5 pont**

576 KByte ÜZLETEK

Új üzleteket nyitunk!

Debrecen (Árkád)
nyitás: 2008. nov.13.

Kaposvár
nyitás: 2009. ápr.02.

Szolnok
nyitás: 2008. okt.12.

internetes rendelés:
www.576.hu

telefonos rendelés:
06 70 365 0385

itt játszva vásárolhatsz

Budapesti üzleteink

Árkád Üzletközpont	06 1 434 80 76
Arena Plaza	06 1 324 70 04
Campona Üzletközpont	06 1 424 34 24
Duna Plaza	06 1 239 28 58
Europark	06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont	06 1 345 80 76
Pólus Center	06 1 419 41 17

Vidéki üzleteink

Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440







576 KONZOL

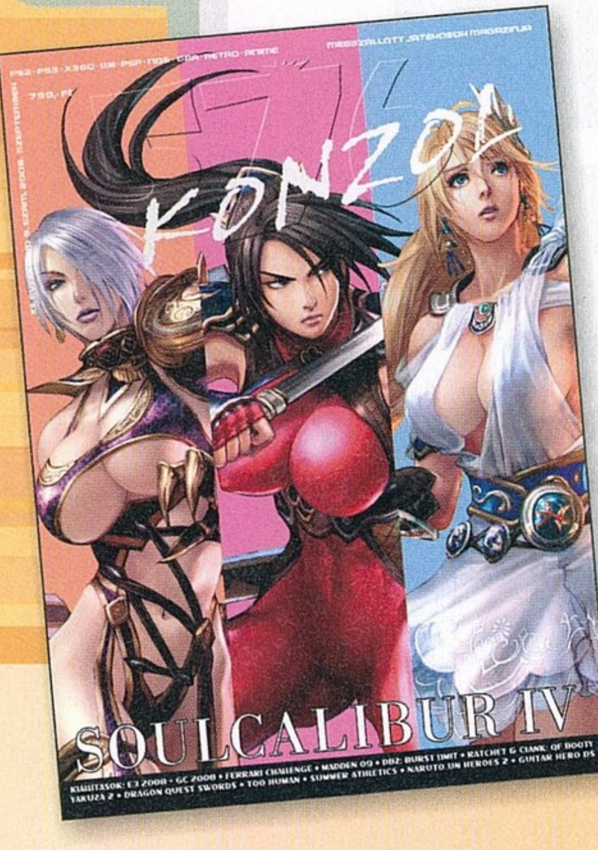
ELŐFIZETÉS

3.799.- 1/2 évre, 6.999.- 1 évre

- *Előfizetés személyesen:* Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
- *Előfizetés postán befizetve:* Belföldi postautalványon (rózsaszín csekk) Comgame Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24.

AJÁNDÉK!

Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között! (Amíg a készlet tart.)



Kérlek nevedet / címedet pontosan és olvashatóan add meg, csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!
További információért hívd a 06 70 365 0385 telefonszámot!

www.576konzol.hu

AKCIÓ!

576 KONZOL





2001
2002
2005
2006
2007
évfolyamok

Most hihetetlenül kedvező áron, 999.- /évfolyam rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait, amíg a készlet tart! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

(Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)

Megveheted:
az 576 KByte üzletekben

Megrendelheted:
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24.
telefonon: 06 1 369 2686
interneten: www.576.hu

999.- / évfolyam

A megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999 Ft. Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes. (Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004)

VIHAR A BILIBEN





A nagy hollywoodi életbölcsességek („Ha emberek közé mész ne vegyél bugyit" / „Mindig legyen veled egy állítólagos paparazzo") egyike szerint a forgatókönyvek alapjait adó sztorikból kevés van, minden a szűkös lista variációja. A megállapítás tökéletesen helytálló a filmvilágot minden áron mímelni akaró videojátékokra is: a főhős / főhősnő az esetek döntő, mondhatni száztíz százalékos többségében vagy a világot menti meg, vagy egyvalakit. Kész, pont. Mario lassan három évtizede keresi a hercegnőt, Master Chief nagyon heroikusan egymaga szelte át a galaxist, a Mercenaries zsoldosai pedig az észak-koreai konfliktus után ismét trióban repülik át a világot a lehető legzsírosabb megbízatások után kutatva.

VIVA LA REVOLUCION!

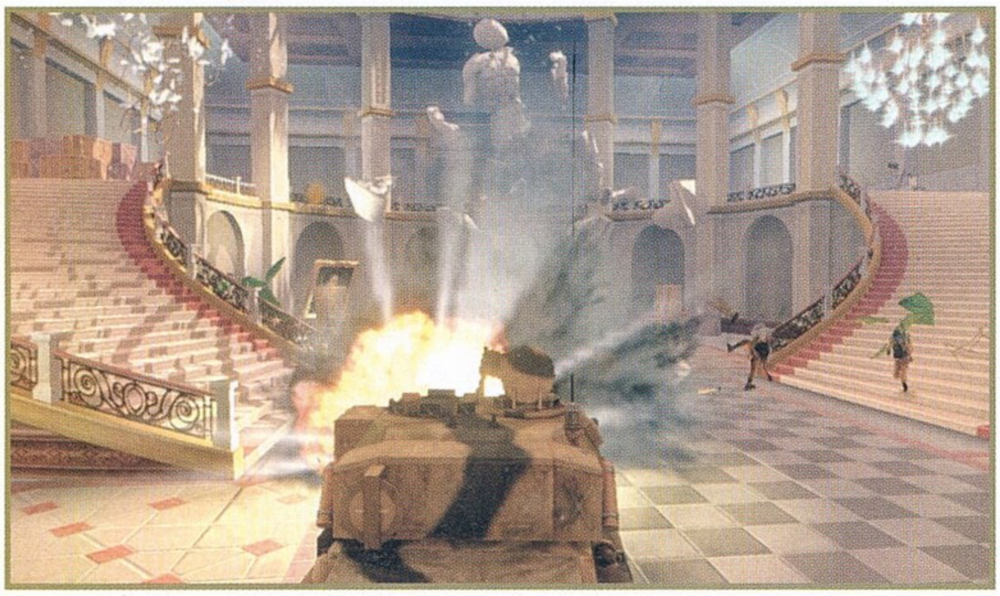
Venezuelában gond van. Nem a kiapadhatatlannak hitt kokacserje ültetvények égtek fel, hanem az olajkészlet: az Egyesült Petróleum vállalat nagyon szép pályát befutva vásárolta ki az ország teljes nyersanyag készletét, tizenötszörös haszonkulccsal adva vissza azt a népnek. Mit tesz ekkor a megalomániás, és eddig leginkább a háttérből az eseményeket mozgató, „állandóan a nyakkendőm igazítom, hogy így tűnjek dzsentlemennek" nagyon gonosz főellenség? Természetesen fátyollal a fején édesgeti be magát a katonaság nászágyába, aztán egy kisebb puccsal átveszi az ország irányítását, időközben fenéken lőve az eddig hű szolgálatot teljesítő zsoldoskatonákat. No persze rövid időn belül a macska-egér játék bosszúállásba torkollik, az országban uralkodó káoszt kihasználva pedig több frakció áll neki a küzdelemnek azért, hogy végül teljhatalommal a kezében irányítsa Venezuela népét kénye-kedve szerint.

A Mercenaries 2 a döntésekről szól: első körben rögtön hőst kell magadnak választanod, már ha egy pénzéhes zsoldoskatonát lehet heroikus alaknak tekinteni. Itt van a svéd golyófogó, Mattias Nilsson, a fegyverfetisiszta Chris Jacobs és a szép domborulatokat felmutatni képes sebességbajnok, Jennifer Mui. A trió a fejveszett menekülés helyett marad, a választás függvényében helyezve az egyik tagot főszereplői státuszba – olyan nagy különbség nincs az egyes szereplők között. Mattias jóval tovább bírja a golyózáport, Chris kétszer annyi muníciót képes cipelni, Jennifer pedig bárkit lefut százon akár dopping nélkül is. Lesz is kit, Venezuela itteni fiktív verziója hemzseg a fegyveresektől, egy métert nem lehet úgy megtenni, hogy valaki ne lőne vagy robbantana. Mindent. Ha a Burnout az áldozat a destrukció oltárán és a Black maga a virtuális fegyverpornó, akkor a Mercenaries 2 a kettő keresztezése valahol a „három másodpercenként kiég a retinád a detonáció fényétől", és a „bárhol és bárkinek odapörkölhetsz" határmezsgyén mozogva.

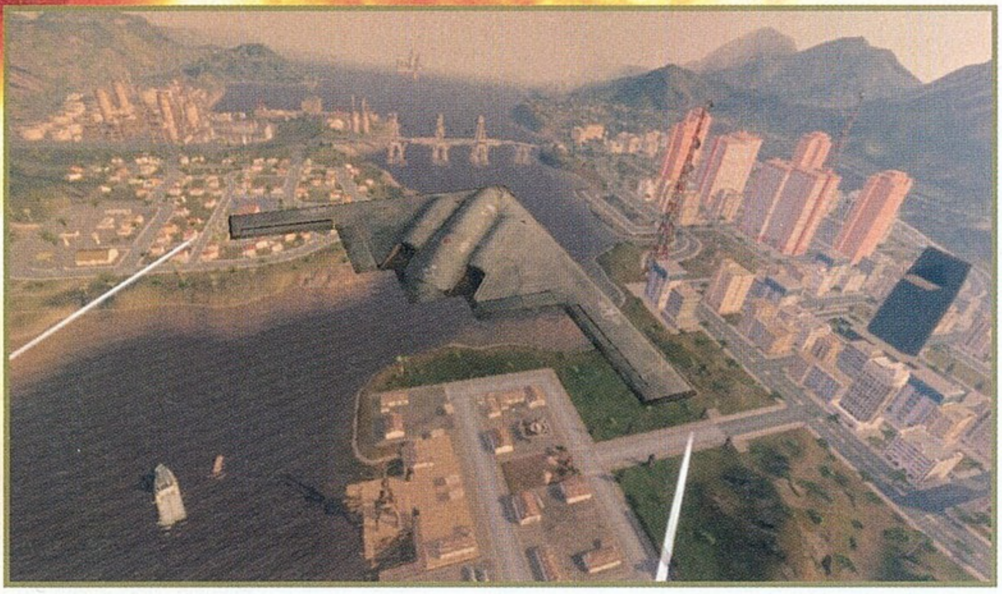
Ki fog rád tüzelni? Tulajdonképpen mindenki, gaz zsoldosként népszerűségi versenyt nyerni itt is a lottó ötös kategória „elérhetetlen csoda" szintjén mozog. Téged, a játékost az elején mindenki utálni fog: utál az Universal Petroleum, utálnak a kalózok, utál az ország felszabadításáért küzdő gerrila különítmény, utál a később az eseményeket nagyon megbolygató és a mindenbe belemászó Kínai népköztársaság és a legjobban az Egyesült Nemzetek szövetsége akar majd kardélre hányni. Hogyan lehet elkerülni azt, hogy méterenként lyuggassa ki valaki a golyóálló mellényed? Missziókkal, a Mercenaries első része és a folytatás is ugyanazon elv szerint működik: vállalj küldetéseket és tegyél az adott frakció kedvére. Ha nő a népszerűséged nem támadnak rád, megnyílik az adott csoport üzlete, ahol fegyvereket és egyéb kiegészítőket vételezhetsz, ha pedig igazán nagy segítséget nyújtasz a térképen elszórt bázisok visszafoglalásával, akkor gyakorlatilag vértestvéri státuszt is kivívhatsz. A másik oldalon meg közellenség címet ugye, a Mercenaries világában, ami az egyiknek áldás az a másiknak átok – soha, egyetlen alkalommal sem leszel mindenkinél népszerű, a küldetések többsége mindig egy másik frakcióval való kitolásról szól. Olyan nagyon kötődni egyik oldalhoz sem lehet, a missziók sablonosak, igazán karakteres vezető egyiknél sem akad, a dialógus meg kimerül a feladatok rövid ismertetésében.

A SZABADSÁG

Missziókból és egyebekből legalább sok van, a Mercenaries 2 a számokat tekintve igazán szép teljesítményt nyújt, de első körben mindenképp a bebarangolható világ mérete szúr majd szemet. A leképezett Venezuela hatalmas, sacc per kábé a hasonló stílusban mozgó GTA4 területének minimum a háromszorosa, ráadásul Liberty City-nél jóval változatosabb de... de álljunk csak meg egy percre. Az első részhez hasonlóan a folytatást is hiba lenne a GTA-hoz hasonlítani: lehetne ugyan ez a vadnyugati nagy autólopás, de nem az, a Mercenaries továbbra is akcióparádé, méghozzá egyáltalán nem a komoly fajtából. A rettenetesen gyatra történet, a még borzalmasabb egymondatos NPC reakciók és a jelentősen eltúlzott mennyiségű robbanás / akció láttán egyértelmű, hogy a Pandemic inkább a paródia felé mozdult el és nem a realitást helyezte













előtérbe. Az már persze más kérdés, hogy az élcelődés csak akkor működik, ha van mögötte bátran felmutatható teljesítmény, de ne szaladjunk ennyire.

Fussunk inkább vissza a számokhoz, a Mercenaries 2 alapjáraton TPS-ként működik erőteljes járműhasználattal. Nagyon erőteljessel, több mint száz motor, autó, dzsip, csapatszállító, tank és helikopter volánja mögül osztható a halál gyakorlatilag minden fronton. Az olyan fix pontokat leszámítva, mint a sziklák és a masszívabb barikádok, szinte minden rombolható: még a nagyobb épületek is pár komolyabb találat után pokolian látványos módon roskadnak magukba, hatalmas porfelhőt és persze szép romokat hagyva maguk után. Ráadásul a rombolás nem csak látványelem, hanem komoly tényező is. Nem egy küldetés épít megadott objektumok totális lerombolására, plusz a robbanások taktikai elemként is funkcionálnak: a lehető legkönnyebben úgy lehet eltakarítani egy nagyobb hordányi ellenséget, hogy láncreakciót beindítva lövöd ki a gyúlékony dolgokat. Teherautót, benzines hordókat vagy komplett nagy tartályokat.

No persze ehhez megfelelő eszköztár is kell, a Mercenaries 2 pedig mindent meg is ad hozzá. A fegyverkínálat minden modern pisztolyt, puskát és nagyobb volumenű, károkat előidézni képes cuccot felvonultat, de a legnagyobb kárt a járműveken felül a speciális támadásokkal lehet előidézni. Speciális támadásnak minősül a légibombázás, az utánpótlás kérés vagy a térkép bizonyos pontjain elszórt nagy pénzraktárak eltakarítása is. A Mercenaries 2 fizetőeszközül ugyan a dollárt használja (fizetni pedig gyakorlatilag mindenért kell, még a civil áldozatokért is) de az ilyen-olyan nagyobb léptékű robbantásoknál az üzemanyag is képbe jön, hiszen valahogy a mindent letaroló TNT töltetet is szállítani kell, itt pedig az elsődleges jármű a repülőgép. Benzint találni nagyon nem nehéz, nem csak az erre szakosodott kutaknál és raktáraknál vételezhető, de a felrobbantott járművek épségben kimentett tankja is csurig van vele, így ez nem jelent gondot. Annál inkább a bevetésük, a d-padra belőtt irányítás miatt egy perc alatt mozgó célponttá válhatsz, ami egy tűzharc kellős közepén annyira nem jó, főleg, mert a cél kijelöléséhez pontosan a letarolni kívánt területre kell hajítani a színes füstgránátot. Viszont ha a pokol elszabadul, kő kövön nem marad, a Mercenaries 2 ekkor igazán megmutatja, hogy mit tud: a futótűzként terjedő tűz és a detonáció még a növényzetet is letarolja, a képernyőt és vele együtt téged is elvakító robbanás nem csak látványos de valóságos örömrohamot előidéző inger is.

MARTIN BELESZÓL!

Nálam ez most annyira nem jött be. Végig fogom tolni, de szerintem inkább az online co-op érdekel majd belőle – remélem Wilsonnal lerombolunk majd pár ellenséges tábort. Túl sok kommandós game van a piacon, és bár ez egy a szórakoztató fajtából, azért egy bizonyos grafikai színvonal nekem szükséges ahhoz, hogy felizgasson egy program. Hét pontra értékelném, csak a hangulata miatt.

SZANITÉCET A CSATATÉRRE

Ám a kidolgozott részecskeeffektusok és a robbanások éles fénye nem elég ahhoz, hogy elfedje a Mercenaries 2 hibáit: van belőlük épp elég. Első körben itt van a grafika. Ugyan 2008-at írunk, és túl vagyunk már jó pár sandbox játékon, a második Mercenaries éppen hogy megüti a generációváltás során brilliroző Just Cause szintjét. Ronda? A nagy átlagot tekintve igen, hatalmas bejárható terep ide vagy oda, nem csak elnagyoltak de kidolgozatlanok is a dolgok, az alacsony felbontású textúrák, a gyatra animációk és a borzalmas átvezető animációk láttán talán annyira nem elrugaszkodott feltételezés az, hogy a Pandemic nem írt új engine-t a folytatáshoz, hanem nemes egyszerűséggel az előző konzolduót kiszolgáló motorjukat vitték tovább. Annak minden hibájával együtt. Ugyan a képfrissítésre nem lehet panasz, mivel az még a legnagyobb akció közben is képes élvezhető szintet produkálni, de a Mercenaries első részének minden hiányossága is jött a foltozással. Mesterséges intelligencia mint olyan nem létezik, a katonák vígan álldogálnak a legtágasabb területeken is nem csak hogy nem lőve, de tulajdonképpen az égvilágon semmit sem csinálva, csupán arra várva, hogy valaki végre leölje őket. Az első egy-két órában ez zavaró és később is csak a folyamatos akciódózis képes elfeledtetni azt, hogy az ellenség nem katonákból, hanem bábokból áll.

Bábokból, akit egyszerűbb puszta kézzel leütni: golyóból akár egy fél tár is elkél az életerő nullára redukálásához, egy jól irányzott pofon viszont bárkit leterít. Ellenfélből pedig lesz bőven, megnövelt terület ide vagy oda a Mercenaries 2 nem csak értékelhetetlenül repetitív és alacsony értelmi szinthez belőtt küldetéseket (öld meg ezt és ezt / foglald el ezt és ezt), de ehhez illő struktúrát is alkalmaz. Csőszerű városok és speciális területek, újratermelődő (!) ellenfelek és trigger / scripthegyek olyan mennyiségű javításra váró buggal, amely általában béta verziókat jellemez és nem végleges, bolti programot. Ez különösképp a PS2-es változatnál mutatkozik meg, mely nem csak az online co-op módot szanálja, de a látótávolságot úgy 10 méterben maximalizálja, a küldetéseket még az újgenerációs variánsnál is jóval egyszerűbbre degradálja, a grafikus oldalon pedig gyatrábban teljesít, mint az amúgy a maga idejében látványos első rész. Pedig a co-op módozat pazar, a Burnout Paradise-hoz hasonlóan menükkel és beállításokkal szenvedni nem kell, LIVE kapcsolat esetén még az egyszemélyes száguldozásod is online territóriumnak minősül ahová bárhol és bárki becsatlakozhat, hathatós segítséget nyújtva a küldetések megoldásához vagy egy könnyed romboláshoz.

A game PS2-re is megjelent, kapható, és gyakorlatilag ugyanaz igaz rá, mint nextgen nagytestvéreire, mínusz HD felbontás.

ORSZÁGOMAT EGY LÓÉRT

Rossz lenne a **Mercenaries 2**? Korántsem. Egyáltalán nem szép, egyáltalán nem minden részletében kidolgozott és messze áll attól, hogy az ígéreteinek a töredékét is beváltsa. Megvan viszont benne az, amely annyi játékból hiányzik manapság: maximális szórakoztatás. Minden idők egyik leggyatrább bevezető szakasza után Venezuela teljes egésze megnyílik, és te ott állsz a közepén, elgondolkozva azon, hogy merre és mivel menj, aztán ha ott vagy, mit csinálj. Mert a Mercenaries 2 szabadságfoka váratlan és meglepő, a folyamatosan adagolt akciódózis miatt pedig nem pár napra, hanem jó pár hétre is leköt. A Mercenaries 2 nem a megváltás és nem is a stílus totális újradefiniálása, egyszerűen csak egy szórakoztató akciójáték. Az pedig manapság bőven elég.

W

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

PANDEMIC STUDIOS / ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

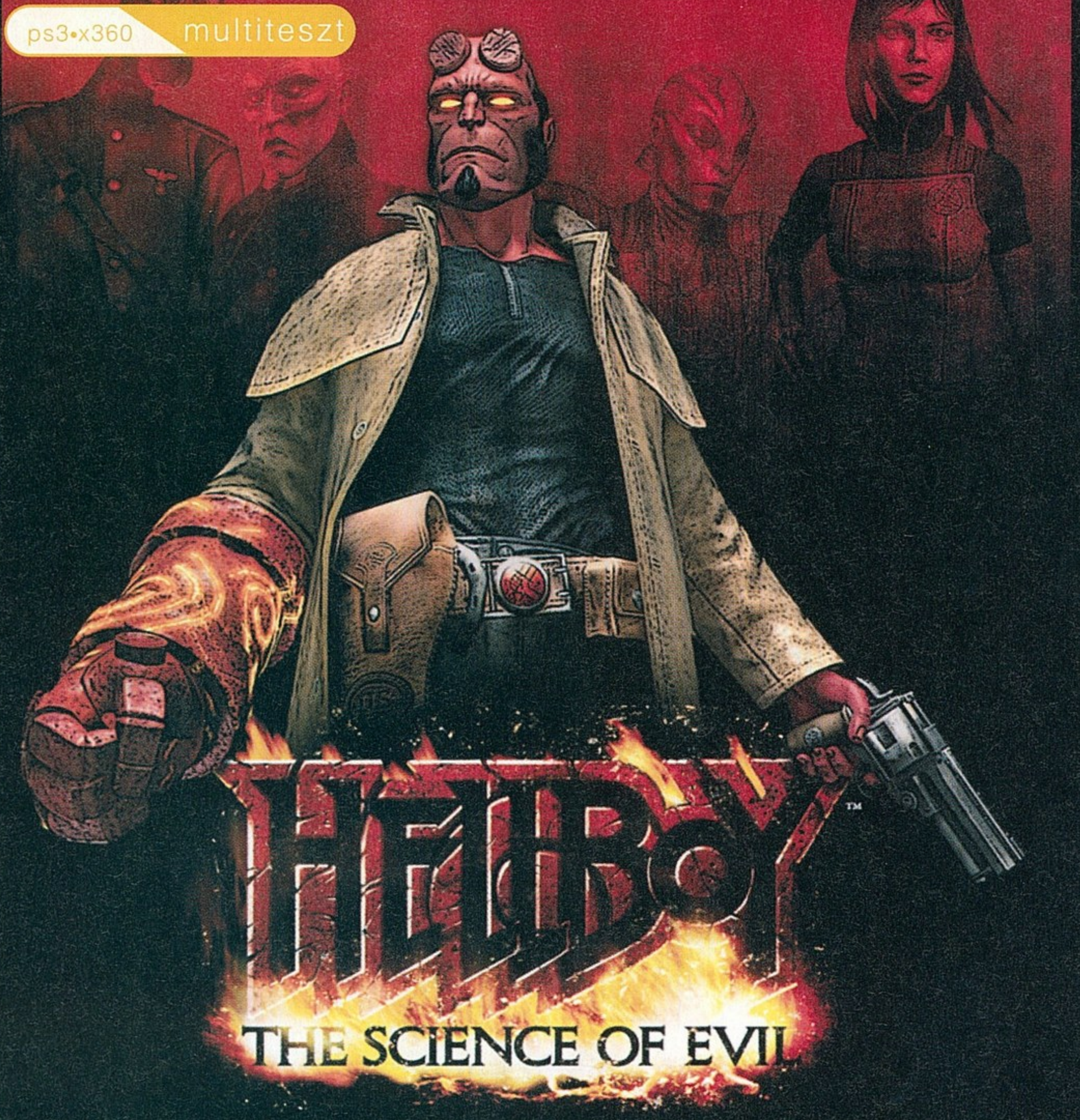
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1 játékos, memóriakártya 8 mb (476 kb)
PS3	1 játékos (2 online, coop), 2732 mb hdd, 720p
X360	1 játékos (2 online, coop), mentés 77 kb), 720p/1080p

✔ nagyon tartalmas, nagyon akciódús
X ronda és buta

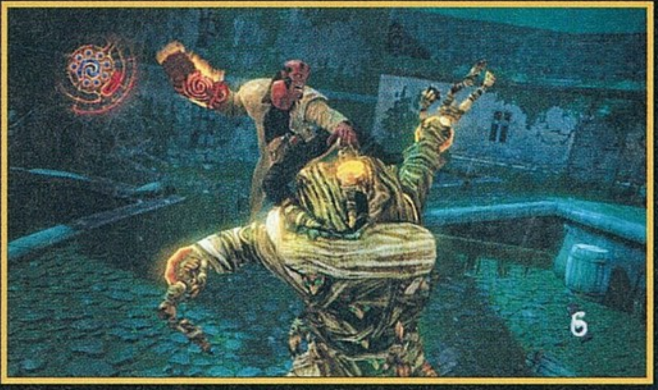
PS2 PS3 X360
7.5 pont

OTTHON, ÉDES OTTHON













A Pókember filmadaptáció cukormázas, az életkor-besorolás oltárán feláldozott, és Toby Maguire babaarcával bepromotált három felvonásos giccsparádéja után Guillermo del Toro megmutatja, hogyan kell csinálni. A második Hellboy film a tulajdonképpeni bevezetőnek felfogható első rész után a képregényrajongók kívánságainak behódolva vonultatja fel a modern CG és bábtechnika által életre keltett szörnyeket, bemutatva a mitikus lények és az emberek közötti ősi csata sztorivonalát. A világszinten már az első héten kaszszát robbantó Hellboy II meglepő mód azonban nem kap direkt videojátékos kényeztetést, legalábbis nem a szokványos formában: a **Science of Evil** ugyan a Pokolfajzattal egy időben jött, és a fejlesztésben részt vett maga Mike Mignola és del Toro is, történetét tekintve mégis egy saját kis univerzumban játszódik. *Sajnos.*

ÉN, A HARC

No nem mintha baj lenne a képregényes Hellboy univerzummal, csak ebben a formában az egész valahogy nem működik. Az ősi ellenségnek beállított nácik és az egész világot elpusztítani képes titkos technikai csoda annyira nem hat az újdonság erejével, főleg nem abban a tálalásban, ahogy a Science of Evil előadja: gyakorlatilag különösebb támogatás és magyarázat nélkül kerülsz egyik pályáról a másikra, az egyik percben még a sivatagban, a másikban viszont már egy temetőben kolbászolva. Ez annyira nem jó húzás, a kohézió hiánya eddig még egyetlen játéknál sem jött be, főleg, ha a szétesettség a többi részre is igaz.

Itt van rögtön a harcrendszer: a Hellboy elvileg a God of War és a Devil May Cry nyomvonalán haladna, de mintha nem tudná eldönteni, hogy melyiket is akarja igazán követni. Hiába van több támadási forma, a nem túl hosszú játékidő alatt elég csupán az ütésgombra tenyerelni, aztán lehet könyvet olvasni vagy kutyát simogatni, a képernyőre annyira figyelni nem kell. Hellboy játszi könnyedséggel pofoz le bárkit különösebb nehézség nélkül, védekeznie egy percre sem kell, speciális támadásokba bocsátkoznia meg pláne. Ugyan néhány tereptárgy használható közelharci fegyverként, de nem éri meg a felesleges mozdulatot, az ellenfelek nem csak alacsony életerővel rendelkeznek de olyan buták is, mint a föld: ha támadnak, akkor is minimális energiával, a legkisebb odafigyeléssel. Annyira ez nem lenne probléma, csakhogy ez nem az első órára, hanem a játék egészére jellemző – tömény unalom és totális monotonitás.

A kreativitás hiánya a nagyobb bossfightoknál üt ki igazán, a God of Wart mímelő QTE-s harc nem csak gyatra, de sivár is, főleg azért, mert az előtte legyalulandó HP mennyiség akadálytalanul hidalható át. Vagyis nem kell trükközni és tanulni, a pályavégi rondaságok nem rendelkeznek klasszikus támadó mintázattal, nem kell perceken át várni a megfelelő alkalomra, elég csak odamenni és csapkodni. Hellboy a képregényben „badass" – ahogy az angol mondaná –, de annyira azért nem, hogy puszta kézzel tekerje ki fél perc alatt egy hatalmas dűnés kukac nyakát.

MARTIN BELESZÓL!

Minden egyes rohadt jellegtelen filmjátéknál megpróbálják egy az egyben átvenni a cselekményt: itt, amikor tényleg lett volna erre alap, kihagyták. Verhettünk volna aranyhadsereget, toronymagas faistent, lisztes képű elfet, vicsorgó behemótot, mini pókszörnyeket – gyakorlatilag semmi mást nem kellet volna csinálni, mint ezeket 1-1 pályának berakni… ehelyett kaptuk ezt.

NYOMÁS HAZA TOTÓ

A rögzített nézőpontú kamera miatt sokszor sikerül egy teljesen sima falat bámulni, ami nem túlságosan jó ötlet akkor, mikor épp egy tucat náci szörny akarja kiszívni hősünk nyakából a folyamatosan pumpált vért. Nincs meg az a könnyedség és elegancia, ami az ihletet adó DMC-t és God of Wart annyira felhasználóbaráttá tette, nem beszélve a tálalásról. A Science of Evil iszonyúan ronda, az előző generációs világokat idéző megvalósítás sivár, színekben nem bővelkedik, az alacsony felbontású textúrákat egymásba átlógó objektumok tetézik és akkor még nem is került bele a számításba a folyamatosan ingadozó képfrissítési érték, függetlenül attól, hogy PS3-ról vagy X360-ról van-e szó. A rondaság a játékmenet terén is visszaüt, a továbbjutást nehezítő akadályok lerombolása azt jelenti, hogy a falak ledöntése előtt Hellboy-nak meg kell találnia azt az egy bizonyos szakaszt, ahol rombolható a terep. Nehéz? Az is, semmiféle nagyobb jelzés nem mutatja, hogy itt bizony most maltert és cementet lehet reggelizni, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy nem egyszer kell percekig végigsimogatni egy egész folyosót, mire a Pokolfajzat ökle végre átüti a téglákat. A kötelezően szerepeltetendő multiplayer opció kimerül a co-op módozatban, ami papíron talán izgalmasabbá teheti a sivár missziókat, a gyakorlatban mégis elbukik. Nem csak azért, mert a karakterválasztás alapból kiosztja Hellboyt az egyes számú kontrollerre, de azért is, mert a többi szereplő érezhetően gyengébb. Fair play?

Hiába a remek szinkrongárda, hiába a képregény-univerzum, a Science of Evil totális baklövés, amely nem csak stílusában marad el évekkel, de mint önálló játék sem állja meg a helyét. Monoton, unalmas, sivár és ronda: Hellboy is az, de neki legalább szerethető a személyisége. Már ha valaki bukik a szivarozó, letört szarvú és bariton hangon poénkodó rákemberekre.

W

HELLBOY: SCIENCE OF EVIL

KONAMI / KROME STUDIOS
MÁS VERZIÓ: PSP

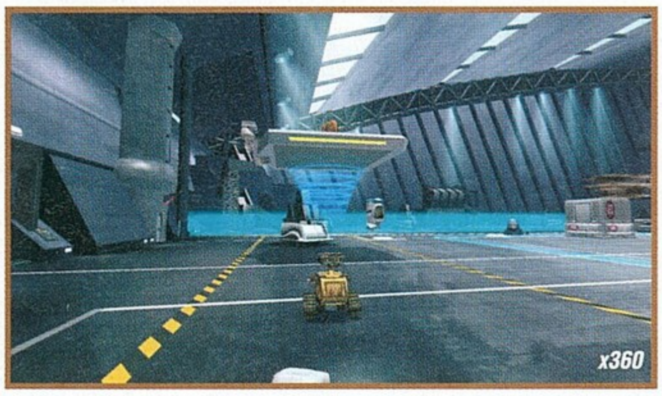
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

PS3	1 - 2 játékos (2 online, coop), 720p
X360	1 - 2 játékos (2 online, coop), 720p

✔ az eredeti szinkronhangok
X monoton, könnyű, ronda

PS3 X360
3.5 pont



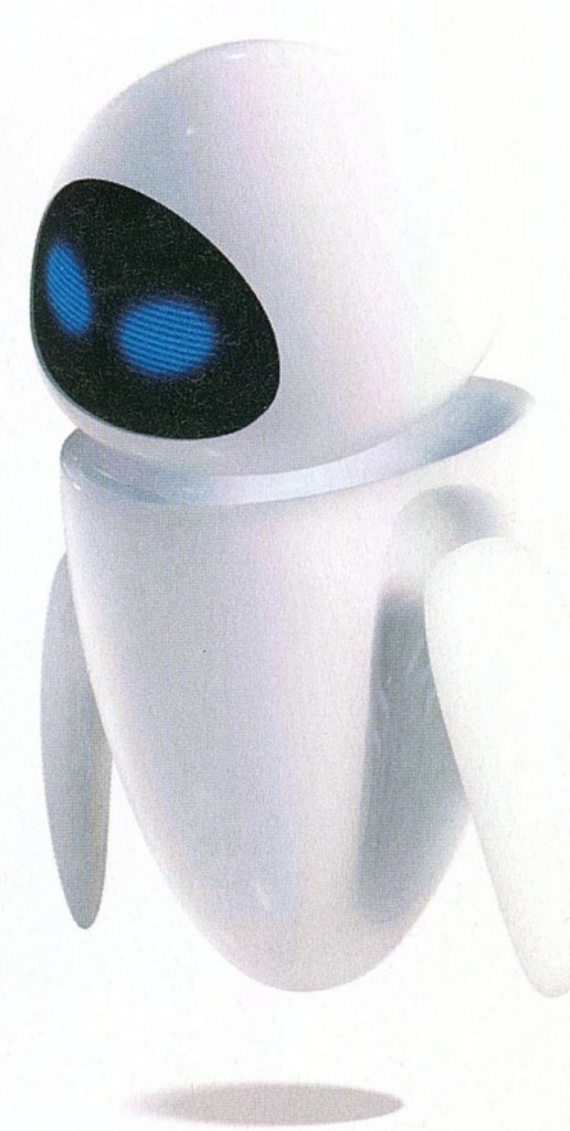


Disney • PIXAR

WALL·E

THE VIDEO GAME





Bevallom nektek őszintén, hogy a nemrég debütált Disney Pixar animációs filmhez, a **Wall-E**-hoz – mondhatni a nagy nyári rohanásban és nyüzsgésben – eleddig nem volt szerencsém. A produktum fogadtatásának mikéntjét tekintve ezt a hiányosságot pótolnom kell mielőbb, mert egy sikeres alkotásról van szó. Mivel a multiplatform játékváltozatok elkészítése viszonylag jóra sikerült, és ezek hűen követik a film történetét, komolyan kedvet kaptam a szélesvásznú változathoz, hiszen egy aranyos sztoriról és karakteres szereplőkről van szó, amely nem csak a gyerekek érdeklődésére tarthat számot. Ami a game-eket illeti, elsősorban a szavatosság és az audiovizuális fogyatkozások miatt maradnak el összminőségben úgy a film, mint egy jónak titulált játék szintjétől, de azért jobban sikerültek, mint az átlagos adaptációk. A teszt végére remélhetőleg képet kaptak arról, mely platformokra lehet esetleg megfontolni a Wall-E beszerzését.

WALL-E ÉS ÉVA

A Wall-E a zömével gyermekkorú célközönség szellemi fejlődését pozitív irányba terelni szándékozván jelenünk egyik legégetőbb problémájából, a környezetszennyezésből indít. Méghozzá egy meglehetősen lehangoló képpel: Földünket olyannyira elborította a hulladék, hogy az emberi faj kénytelen volt elhagyni és egy másik bolygóra költözni. A szemét feltakarítását a Wall-E (Waste Allocation Load-Lifter Earth-Class, kb. hulladékelosztó földi robottípus) gépezetek végzik. 700 év telt el ezzel a monoton munkával, és már csak egyetlen működőképes robot maradt: a mi Wall-E-nk. A szürke mindennapokba csak olykor visz némi színt egy-egy érdekes használati tárgy megtalálása, de a valódi fordulatot egy idegen űrhajóval érkező, nőnemű keresőrobot, EVE (Extraterrestrial Vegetation Evaluator, azaz földönkívüli vegetációt felkutató gépezet) jelenti, akit első látásra történő fellángolása után Wall-E ha nem is a világ végéig, de Axiom nevű bolygójára is követ, eképpen bocsátkozva látványos és vicces kalandokba.

A tárgyalt játék a rejtvényekkel megtűzdelt platformer kategóriába sorolható, amelyben központi szerepet kap Wall-E hulladékkocka-előállító tulajdonsága. Ezek a téglák három csoportba sorolhatók: sima, mágneses és robbanó. Egyrészt a rejtvények megoldásához szükségesek: a simákkal általában kapcsolókat dobálunk, a mágnesessel nagyobb tömböket mozgatunk, a robbanó pedig értelemszerűen elpusztít mindent, ami a közelébe kerül. Másrészt mindhárom típussal eredményesen harcolhatunk a különböző opponensek – a Földön forgószél, az űrben droidok – ellen. A DS verzió kivételével Wall-E lézerrel is rendelkezik, mellyel a pontgyűjtést szolgáló dobozokat tudja szétvágni. Néhány pályán EVE-et is irányítjuk, ám ezek a szintek általában a verseny típusú száguldásokat jelentik, amelyeken EVE lézersugarával is lövöldözhetünk a gyűjtendő dobozokra; továbbá a Wii-s installátumban Wall-E szállítására is alkalmas a fehér robot. A teljes kaland a nagykonzolokon és PSP-n 24-27 pályára tagolódik, melyek közel fele sima száguldás, a másik része pedig platform típusú előrehaladás. Az egész 4-5 óra alatt teljesíthető, tehát sajnos NAGYON rövid.

A DS verzió nagyban különbözik a többitől, így reá külön kitérek. Esetében sima rejtvény-típusú cuccról beszélhetünk, az objektíva: juss el az adott pálya adott szakaszának bejáratától a kijáratáig. Az akció a felső képernyőn zajlik, az alsón a HUB-ot és a térképet látjuk. A kontroll jórészt nélkülözi a stylust – illetve a kockákat dobálhatjuk bökdöséssel is, de ez elég kényelmetlen. A látvány teljesen 3D-s, és a kamerát is tudjuk forgatni a bal és jobb ravasszal, vagyis mindig jól látjuk, hova kell mennünk és mit kell csinálnunk. A rejtvénymegoldás jórészt kockák dobálását követeli meg, tehát egy idő után kissé monotonná válik; legalábbis rám ez volt igaz, lehet, a gyerekek jobban élvezik. Azért elvan vele az ember egy darabig.

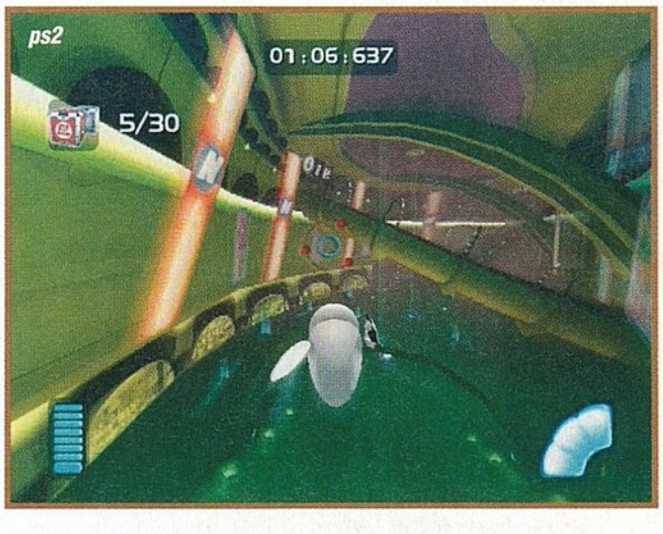
Nagyon kevés a helyem erre a többféle platformra, ezért gyorsan rá is térek az irányításra. A nagykonzolokon nincs gond, talán csak annyi, hogy a Wall-E mozgatását végző analóg kar olykor túlságosan érzékeny, így ha esetleg kapkodunk vagy remeg a kezünk, hősünk könnyen lezuhan a magasból. EVE-nél kissé furi a száguldás közbeni lövöldözés megoldása, de meg lehet szokni. Wii-n a Nunchuk + Wiimote páros működik, de ha van, akkor a Zappert is csatasorba állíthatjuk. A PSP-re a fentiek igazak, a DS-ről pedig külön szóltam.

Ami a szavatosság fokozását illeti, mindegyik verzióban gyűjthetünk érméket vagy pontokat, melyekért artworköket kapunk cserébe, van néhány feledhető mini-játék, illetve a nagykonzolos installátumokban többjátékos, de nem online multi. Az utóbbiak együttműködő és versenyző típusúak, szintén inkább a gyerekeknek lehetnek érdekesebbek.

Grafikailag a PS3, X360, PS2 és PSP-s verziók teljesítenek jobban, habár némi akadozás itt is tapasztalható. Főleg a szereplők kidolgozása és mozgása szemet gyönyörködtető, de hát ezt nehezen lehetett volna eltolni, a számítógéppel készített alapot tekintve. Wii-nél már több az akadozás, és a környezet színei is tompábbak, mint akár a PS2-es változaté – mely utóbbi amúgy külön dicséretet érdemel, hiszen tényleg nagyon éles és szép minden, ahhoz képest, hogy egy múlt generációs gépről van szó. A DS esetében a 3D-s környezet ellenére elég behatárolt a mozgásunk, illetve az egész látványvilág túl egyszerű, kevés színnel operál (főleg a földi szekvencia).

Összességében tehát a Wall-E, mint játék, nem sikerült rosszul, és a PS2-es nekem annyira megtetszett, hogy rögtön végig is vittem – tettem volt mindezt két este alatt. És nem hiszem, hogy 4-5 óra (ami az összes platformra igaz!) játékélményért az ember súlyos ezreseket fizetne. Ha nagyon tetszett a film, akkor mondjuk érdemes próbát tenni a Wii-t kivéve szinte bármelyik változattal, mert a hangulatot tökéletesen szállítja, de a „laikusok" ne számoljanak ezzel a game-mel.

Petúnia



MARTIN BELESZÓL!

Ezt a filmet nem fogom megnézni, ebben majdnem biztos vagyok. A játékot viszont kipróbáltam, már csak szakmai kötelességtudatból, és ha a tetszésemet nem is nyerte el, azt kell mondanom, meglepett. Valami idióta gyerekes baromságra számítottam, ahol egy kis gyökér robottal – aki kiköpött mása a '80-as évek Short Circuit sztárjának – kell színes izéket gyűjtögetni. Ehelyett egy logikai fejtörőkkel tarkított valamivel találkoztam.

WALL-E

THQ
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

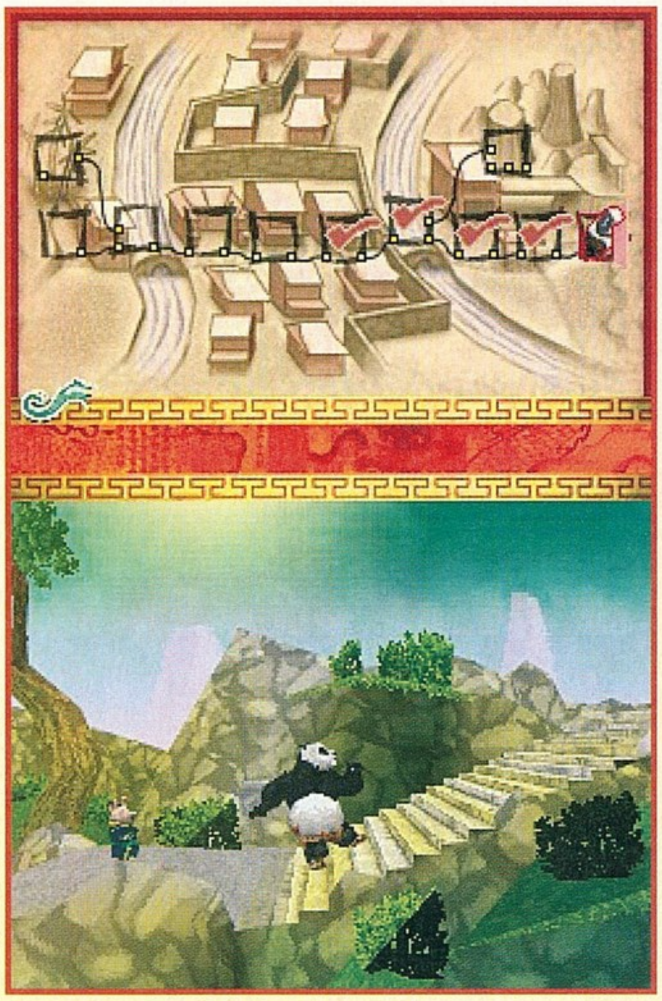
grafika:	jó (wii, ds: közepes)
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

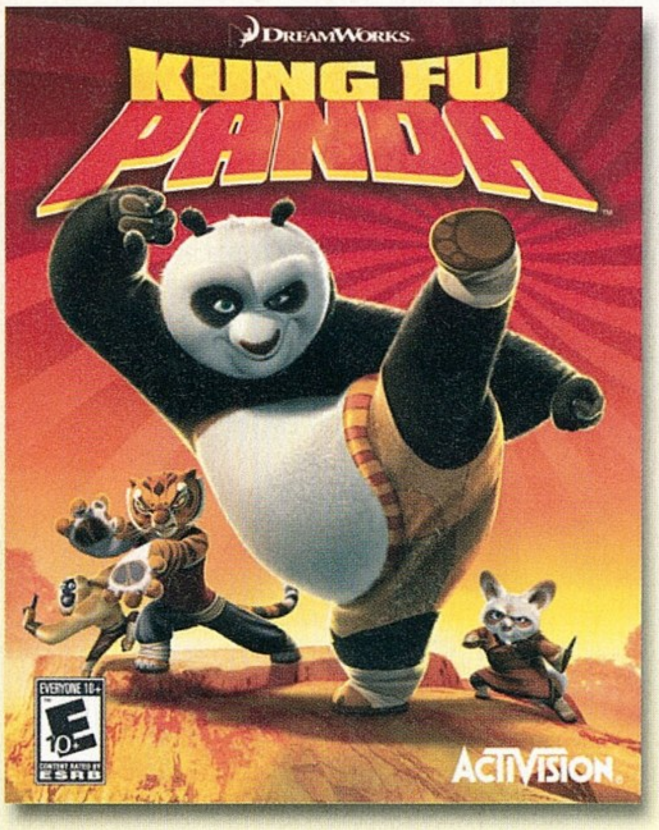
PS3, X360	1-4 játékos (2 coop), 720p
Wii	1-4 játékos, 16:9, zapper
PS2	1-2 játékos, memóriakártya 8 mb (109 kb)
PSP, DS	1-2 játékos, wifi

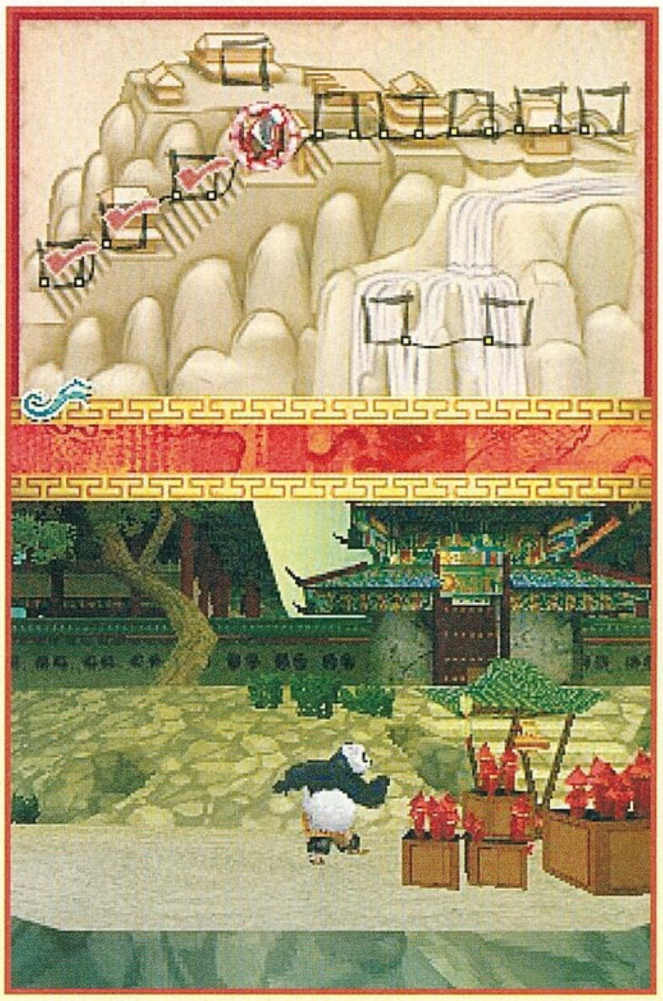
✔ híven követi a film történetét, jó hangulat
X nagyon rövid, technikai hibák, egyes verzióknál grafikai fogyatkozások

PS2	PS3, X360, PSP, DS	WII
7	6	5.5

PO-CHAN







Nyár vége lévén nincs mit csodálkoznom azon, hogy az e havi számban két olyan anyagról is kell írnom, melyek elsősorban gyerekeknek készült animációs filmek játékváltozatai. Csodálatosképpen a Wall-E után a **Kung Fu Panda**-ról is elmondható, hogy a készítőknek elég jó produktumot sikerült összeeszkábálniuk az árukapcsolás célzatából. És ez nemcsak a PS3-as, Xbox 360-as és PS2-es verziókra igaz, melyekről Dzson értekezett a rá jellemző tündéri aranyos stílusban (ezt remélem, nem veszi sértésnek! :D) az előző összevont számban. A Nintendo-hívő kissrácoknak sem lehet okuk panaszra. A Wii-s verzió esetében – az irányítást kivéve – szinte ugyanazokat tapasztaltam, mint amikről Dzson számolt be a többi nagykonzolos változat kapcsán; DS-en természetesen némileg más a helyzet, tehát a lentiekben inkább az utóbbi fejtegetését fogom bő lére ereszteni.

PANDÁNAK ÁLL A VILÁG

A filmes alapot ebben az esetben sikerült abszolválnom – elmondhatom, hogy még így felnőtt fejjel is tetszett, gyerekként bizonyára ki-be ugráltam volna a bőrömből. Annak, akit ugyan érdekelne eme játék, de eleddig semmilyen információval nem rendelkezik Po mackópajtás kalandjairól, álljon itt a hevenyészett sztori a biztonság kedvéért. Adott tehát a nagyhasú és lusta pandánk, aki a Béke Völgyének nevezett otthonában éli mindennapjait egy tésztakészítő furcsa állat fiaként. Arról ábrándozik, hogy ő lesz a legendás Kung Fu Mester, mely álma hogy-hogy nem, meg is valósul: egy bajnokságon való, csodával határos győzedelmeskedése után abban a megtiszteltetésben részesül, hogy a Dühös Ötös tagjai, valamint a legnagyobb tanítómester, Chifu közreműködésével elsajátíthat minden szükséges képességet a Béke Völgyét fenyegető gonosz, Tai Lung legyőzése céljából. Az eme nagy dicsőséghez vezető út a Wii-s változatban is jópofa pályavégi boss-harcokkal, változatos és színes helyszínekkel, RPG-szerű képességfejlesztéssel és persze jó adag pofozkodással van kikövezve. A mindezt mozgató, a Nunchuk + Wiimote párost igénybe vevő irányításnak vannak erős és gyenge pontjai. Az alapdolgok viszonylag egyszerűek: az analóg karral megyünk, az iránygombokkal mozgatjuk a kamerát (ami mondjuk kicsit kényelmetlen a Sony kontrollerjein edzett kéznek), a B-vel ugrunk, az A pedig az egyszerű támadás gombja. Ha hatékonyabb roham a célunk, akkor a B-vel indított ugrás után meg kell ráznunk a Wiimote-ot, mely bizony kissé kaotikus és fárasztó tud lenni a nagyobb csihi-puhik közepén. A másik dolog, ami kissé gyatrára sikerült, a Nunchuk döntögetésével vezényelt egyensúlyozás – nehezen áll kézre, nehezen lehet ráérezni, és gyakran későn reagál az ember. Bár hosszas gyakorlással bizonyára ebbe is bele lehet jönni. Ugye nem próbáltam a többi nagykonzolos változatot, de szinte biztos vagyok abban, hogy az irányítást azoknál jobban megoldották.

Az összes többi jellemző tekintetében szerintem nincs gond a Wii-s Kung Fu Pandával: a környezet megjelenítése ugyan lehetne pofásabb, de a karakterek animációja megfelelő – és ahogy Dzson is írja, a gyerekeknek tökéletes. Az audióval némi halkulást leszámítva nincs gond, és bár nem az eredeti színészek szinkronizálják állatainkat, azok elég jól mondják el a dialógusokat. Az extra minijátékok ebből a verzióból sem maradtak ki: a négyszereplős verekedésen kívül találunk többek között Mahjongot és egy memóriajátékot is.

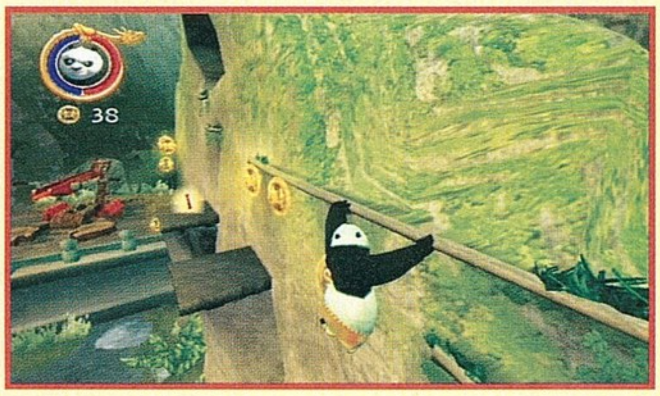
KÉTKÉPERNYŐS PO

Rá is térek gyorsan a DS-re, mielőtt szokás szerint „elbeszélném a helyet". A sztori természetesen változatlan. Az eltérő megvalósítás egyik nagy jellegzetessége a 3D-s grafika előtt 2D-ben oldalra scrollozó előrehaladás, illetve a harcnak csak az érintőképernyőt és a stylust igényelő kivitelezése.

Alapjában véve viszonylag egyszerű, a platform stílusra jellemző feladatokat kell megoldanunk, verekedéssel körítve. Mondjuk az irányítást a DS esetében is kissé túlbonyolították. Nem értem pld. azt, hogy a szimpla mozgás miért kivitelezhető a bal és jobb oldali gombkészlettel egyaránt. A másik nyűgöm az szokott lenni, ha az ember kezének egyfolytában variálnia kell a stylus és a gombnyomkodás cserélgetésével. Itt pont ez a helyzet! A harc csak bökdöséssel és vonalhúzkodással valósul meg: az egyszerű vonal a szimpla támadás, míg a bonyolultabb mozdulatok keményebb attakokat tesznek lehetővé. Ezeket mondjuk a játék elég érthetően elmagyarázza és begyakoroltatja, de mivel az ellenfelek sűrűn bukkannak fel, nehéz előrehaladni és közben verekedni is a fentiekben jellemzett módon. Pedig a sorjában megszerzett extra képességek nagyon jópofák, pld. a levegőben szárnyaló madarakat elkapva tudunk felfelé haladni, de a Dühös Ötöstől tanult speckó támadások is látványosak.







A grafika ebben az esetben is jó. Túl nagy durranásra ugyan ne számítsatok, de a filmből és a nagykonzolos tesókból ismert keleti helyszínek – dojo, piac, folyók, földalatti barlangok, nagy sziklameredélyek – itt is megvannak. A zene nekem jobban tetszett a Wii-s verzióban, de DS-en is élvezhető, ahogy a szinkronhangok is.

Ingoványos talajra lépek: szavatosság. A játék-film adaptációk rákfenéjétől a Kung Fu Panda sem mentes, az általam tesztelt mindkét verzió 4-6 óra alatt letudható. Míg Wii-nél segítenek a helyzeten az extra minijátékok, DS-en sajnos semmi ilyen nincs: semmi multi, semmi egyéb játékmód, semmi gyűjtögetnivalóval megnyitható bónusz tartalom. Bár maga a főjáték elég élvezetes, főleg a gyerekeknek, ez így bizony kevés!

Én ezen két játékról is elmondhatom, hogy jól elvoltam velük, de hát nekem ugye ingyen volt a rövid életű mulatság – akinek nagyon bejön a film és / vagy a téma, az mindenképpen inkább a nagykonzolos verziókban gondolkodjon. Amikkel biztosan ellesz a gyerek két-három délután erejéig.

Petúnia

MARTIN BELESZÓL!

Ennél a játéknál a nagygépes verziók sokkal jobban tetszettek, mint ez a két… ez a két… szóval ez a kettő. A Wii-s irányítást most egy kissé „megerőszakoltnak" érzem, DS-re pedig sokkal jobb mászkálós cuccok is vannak, bár azokban meg nincs duci panda. Megnéztem a filmet is – bár az utóbbi években messze elkerülöm az animációs mozikat, nem jönnek be, hányok tőlük –, és meg kell mondanom, tetszett. Hiába mese, a távol-keleti behatás megtette a magáét.

KUNG FU PANDA

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: PS3, X360, PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó (ds: közepes)
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

WII — 1-4 játékos, 16:9

NDS — 1 játékos

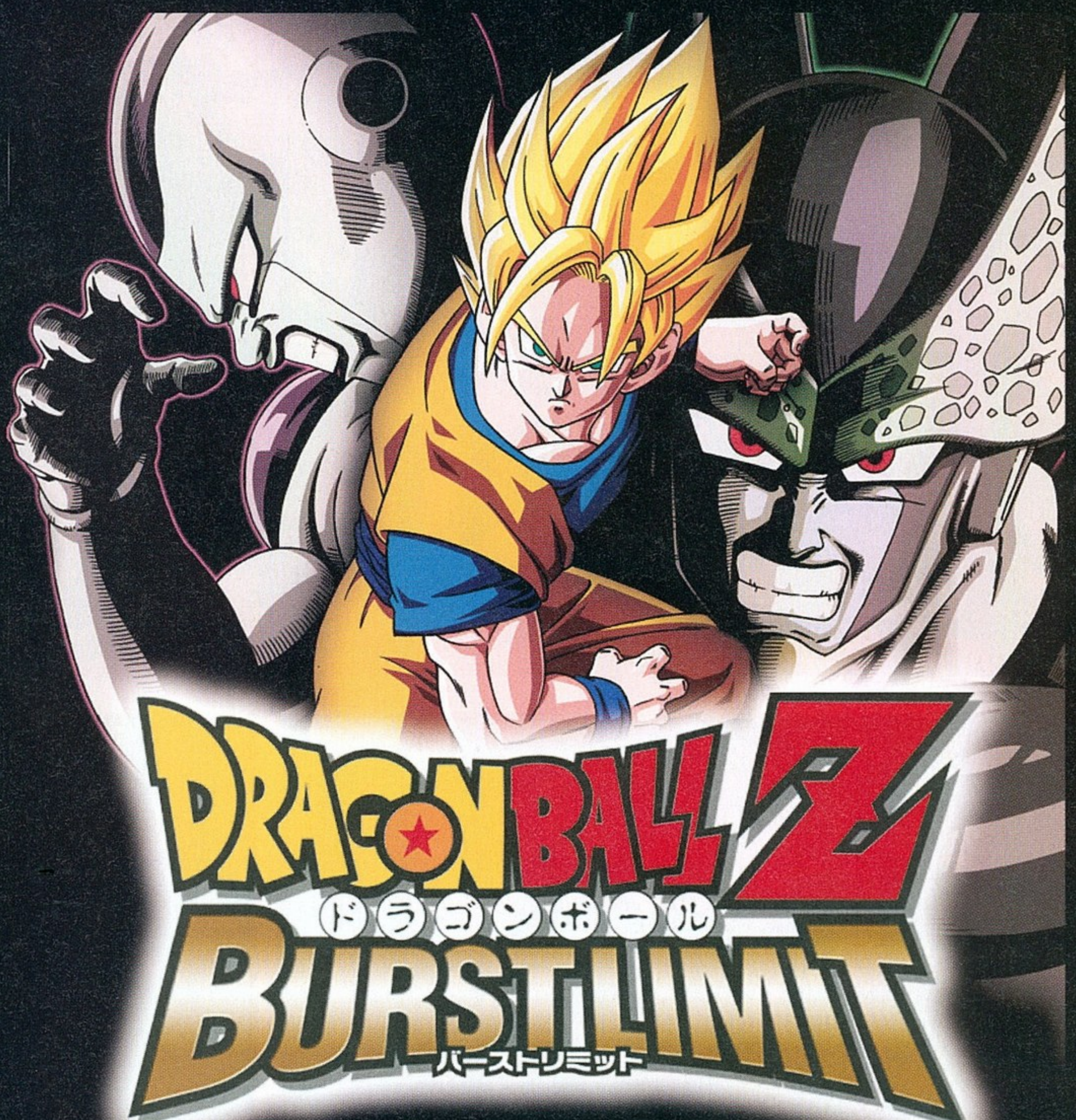
✔ többféle játszható karakter, a film hangulatának visszaadása
X az irányítás lehetne könnyebb, rövid, ds-en nincs semmi extra

WII	NDS
7 pont	6.5 pont









Dragon Ball játékokból sosem elég – tarthatja a mondás Bandai-éknál. Szinte megszámlálhatatlan mennyiségű kivetülés érkezett már eddig, gyakorlatilag minden létező platformra. Az újgenerációs masináknak azonban egészen mostanáig várniuk kellett, hogy megkapják a maguk Goku adagját. A várakozás nem volt hiábavaló.

A program teljes mértékben kiszolgálja a rajongók vágyait, s mindezt teszi a már jól bejáratott recept szerint. Viszont mindezt ezúttal teljes HD felbontásban, bombasztikus cel-shaded grafikával teszi, amire most már bátran mondhatjuk, hogy simán felveszi a versenyt az animében megszokott látvánnyal. A karakterek szinte lemásznak a képernyőről, s a spéci támadások kivitelezésekor kisül a szemünk az effektparádétól, amit elénk tárnak. Nem is igen tudom elképzelni, hova lehet ezt még tovább fokozni… vagyis dehogynem. A pályák kivitelezése sajnos erős kontrasztban áll a szereplőkkel: laposak, egysíkúak, unalmasnak hatnak. Sokkal több tereptárgy, hatalmas lerombolható hegyek, letarolható erdők kellettek volna… de ezek ezúttal érthetetlen okokból elmaradtak. Ha ehhez hozzávesszük, hogy mindösszesen 5-féle helyszín áll rendelkezésünkre, hamar rájövünk, hogy a programnak ez a szekciója még kisebb ráfordítást igényelt volna. De ne szaladjunk ennyire előre.

Mi az, ami változott az eddigi részekhez képest? A játék a „sima" Budokai vonalat viszi tovább, tehát ismételten (a Tenkaichi sorozattól eltérően) 2 dimenziós síkban zajlik a harc (kioldalazni természetesen továbbra is lehet a támadások elől), nem pedig 3. szemszögű perspektívából, követve a hősünk hátát. Akik jártasak a Budokai játékok bármelyikében, hamar otthonosan fogják érezni magukat. Az alapfelállás, a harc menete változatlan maradt, viszont az új vonulatot erősítendő jóval leegyszerűsítették a kombók, illetve speciális támadások kivitelezésének a lehetőségét. Gyakorlatilag majdnem olyan, mint a Smash Bros-ban, azaz egy irány + gomb megnyomásával hozhatjuk elő a mozdulatokat. Megijedni azonban nem kell, ez az újítás alig érezhető a keménymagos játékosok számára is, csupán kényelmesebbé, az újaknak pedig könnyebben elsajátíthatóvá tették ennek köszönhetően a dolgot. Aki vérprofi, természetesen az is marad, nem kell attól tartani, hogy egyhamar bármiylen „kezdő" elagyabugyálja az első nekifutásra.

MARTIN BELESZÓL!

Ez már egy annyira élvezetes verekedős game, hogy gyakorlatilag a nem DBZ fanok is jól érezhetik magukat vele. Aláírom, nem egyszerű a képzetlen gyomornak bevenni ezeket a cel-shaded grafikás, ágas-bogas frizurájú japó csodabogarakat, de a játék lendülete, a speckó támadások pezsgő hangulata, és az adrenalinpumpáló szín- és akciókavalkád szerintem meg fogja tenni jótékony hatását. Tetszik, jópofa, a Soulcalibur 4 mellé pont beillik majd a polcomra.

A harcrendszer megőrizte változatosságát, s minden elemét, amit eddig megszerettettek az emberrel. Megfelelően időzítve az ellen háta mögé teleportálhatunk, visszaküldhetjük a ránk kilőtt speciális támadásokat. Megmaradtak a többféle formába való átalakulások lehetőségei, a szupertámadások, az auratámadások, és még sorolhatnám. Ezáltal a játék megtartotta eddigi lényegének sava borsát, a taktikázás lehetőségét, a küzdelmek mélységét.

Újdonsággal is találkozhatunk, melyet „Drama Set Pieces" névre kereszteltek. Ezeket harc közben felhasználva, ha már szorul a nyakunk körül a hurok, egy társat hívhatunk segítségül, aki életerő növelőt adhat nekünk, megvédhet egy ideig, satöbbi.

A game rendesen tele van zsúfolva tartalommal: számomra egyetlen egy fájó pont a Tenkaichi 3-hoz képest drasztikusan lecsökkentett kihozható, s játszható karakterek száma. Összesen 21-et találunk belőlük, ami távolról sincsen köszönőviszonyban a másik sorozat több, mint 150 választható harcosával.

A manapság divatos játékmódok mindegyike fellelhető. Immáron bevezették az interneten egymással való dulakodás lehetőségét is, emellett gyakorlás (érdemes nekifutni, mert nagyon tisztességesen átrág mindent a program), egymás, illetve gép elleni küzdelem, speciális játékmódok (pl.: győzz le egymás után 100 ellenfelet), illetve a vaskos történeti mód, mely a Z Krónikák névre hallgat. Ez a rész 3 fejezetre van osztva, s átélhetjük benne a Saiyan, Frieza, s a Cell sagák jelentősebb eseményeit. A történet erősen rajongóorientált, így nemigen erőlteti meg magát, hogy a sorozattal most ismerkedőket kellőképen belerántsa az események folyamába (ami valljuk be, elég kaotikus tud lenni, néha azt se tudhatja az ember, ki van kivel), ezáltal sajnos az élményfaktor ezen része csorbul kicsit. Akik viszont jártasak a dolgokban, a mennyországban érezhetik magukat az apróbb elejtett utalások, csemegék tengerében. A krónikákon mindenképpen érdemes végigszaladni, hiszen alapból 3 karakter közül válogathatunk csak, s minden újabbat ennek a módnak a kipörgetésével tudunk behozni. Ugyanez vonatkozik egyéb extra játékmódokra, a „Drama Set Pieces"-ekre, illetve az összes Ultimate támadásra is.

A játék zenei anyagára egy rossz szavunk nem lehet, az eredeti DB dallamokból, s albumokból szemezgettek az alkotók. A szinkronmunka megállja a helyét, otakuk az eredeti japán hangsávot is bekapcsolhatják.

A DBZ: Burst Limit egyaránt elérhető mindkét HD asztali konzolra. (Wii, Te nem számítasz :) A két változat között semmilyen számottevő különbséget nem véltem felfedezni. Egyaránt tisztességesen kidolgozott mindkét verzió, az egyetlen döntő faktor az lehet, hogy a LIVE Online rendszere kiforrottabb, mint amit a Sony konzolján találunk.

A nagyszerű, s tovább csiszolt harcrendszer, a gyönyörűen megrajzolt karakterek, a hihetetlenül látványos effektek, illetve a rengeteg megnyitható extra, együtt egy igazi „újgenerációs" DBZ élménnyel ajándékozza meg mindazokat, akik beneveznek a programra. A történeti mód gyöngyszemei biztos minden rajongó szívét megdobogtatja, de sajnos kellő magyarázat híján az újoncok csak a fejüket vakargatják majd az események forgataga láttán. Ez részben meg is határozza, hogy elsősorban kiknek készült a játék, s kik fogják minden apró elemét értékelni, s azonnal a kasszákhoz rohanni egy példánnyal. Lehetett volna benne több karakter, s több, elsősorban jobban kidolgozott pálya is, de ne legyünk telhetetlenek. Ez egy új sorozat első darabja, így tekintsetek rá. Lesz ez még jobb is, elvégre jövőre is kell egy új DB játék a polcokra.

Roxx

DBZ: BURST LIMIT

NAMCO BANDAI / ATARI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS3	1 - 2 játékos, (2 online), 2143 kb hdd, 720p
X360	1-2 játékos (2 online), mentés 124 kb, 720p

✔ igazi dbz hangulat, gyönyörű karakterek, tovább csiszolt harcrendszer
X kevés karakter és pálya, főleg csak rajongók értékelik majd a bájait

PS3 X360
8.5 pont

FÉNYKARD AZ ÉJSZAKÁBAN







Amikor mi '95-ben a Nyugatinál egy ma már nem létező játékteremben ész nélkül dobáltuk a húszasokat a Mortal Kombat 2 automatába, Japánban már egészen más szelek fújtak. Ekkor jelent meg a Soul Edge arcade verziója, és ha nem is zajos, de mindenképpen tiszteletre méltó sikereket ért el, hiszen néhány év alatt komoly rajongói bázist épített ki a háromdimenziós korszak eme korai képviselője. Ha nem is elsőként, de mindenképpen az elsők között helyezte a középpontba a fegyveres harcot a 3D verekedős játékok stílusán belül, és ez olyan megkülönböztető elemmé nőtte ki magát az évek során, hogy manapság a SoulCalibur sorozatot mindenki ezzel azonosítja. Kérdezzetek meg bárkit, hogy miről szól a széria, előkelő helyen fog szerepelni a válaszok sorában a fegyverhasználat. Pedig akkoriban még a sorozattá válás sem nagyon volt tervbe véve, a következő lépcsőfok a következő év végén a Japánban megjelenő PlayStation port volt, ami nem sokkal később Amerikában is kijött Soul Edge néven. Emlékszik még rá valaki? Na az volt a nyitóepizód, nem a Dreamcaston hatalmas sikert arató SoulCalibur.

De ne ugorjunk ennyit az időben, haladjunk szépen sorjában. Ahogy az a sikeres címek esetében lenni szokott (és amire a hardverek fejlődése még rá is segít), született egy folytatás, ami a játéktermekben korántsem lett akkora siker. Tudjátok, hogy szokott ez lenni, a rajongóknak mindig sír a szájuk, ha valamin változtatnak a készítők egy folytatásban. Ha olyan, mint a régi, akkor nincs új ötlet. Ha nem olyan, akkor miért nem olyan!? Japánban sem egyszerűbbek ám a kritikusok... Természetesen ebből az epizódból is született átirat, így jelenhetett meg '99-ben az egyik legjobb Dreamcast játék, ami az otthoni konzolokon nagyon szigorúan megbüntetett mindent, ami addig megjelent.

Miben nyújtott a SoulCalibur többet, mint a hasonló játékok (a mindent felülmúló grafika mellett)? Addig a stílus alkotásaira az volt a jellemző, hogy csak egy tengely mentén engedték el a játékost. Lehetett közelíteni az ellenfélhez és távolodni tőle, de a másik irányba inkább csak a béna totyogás és a limitált mozgás volt engedélyezett. Itt hagyták a játékost mozogni szinte bármerre, ami sosem látott szabadság érzetét keltette. A másik nagyszerű játékelem a gombnyomások „megjegyzése" volt. Akkoriban még az volt a jellemző, hogy ha éppen bevittünk egy kombót és közben nyomogattuk tovább a gombokat, akkor azt elfelejtette a gép, és csak a mozdulatsor végén kezdte el megjegyezni újra. A fejlesztők nagyon helyesen azt gondolták, hogy sokkal folyamatosabb és gördülékenyebb lehet a játékmenet, ha már mozgás közben be lehet ütni a következő mozdulat kombinációját, és igazuk lett. Hogy ez a két „apróság" mennyire zseniális ötlet volt, arra a legjobb bizonyíték, hogy néhány verekedős játék a mai napig nem vette át ezeket az elemeket – jutalmuk szerencsére legtöbbször a gyors feledésbe merülés lett.

AKIKKEL AZ ERŐ VAN

Általános vélemény bizonyos körökben, hogy évek óta nem történt komoly előrelépés a zsáneren belül, csak grafikai tupírozással és a meglévő karakterek lecserélésével próbálnak újabb és újabb rókabőröket lehúzni ugyanarról a témáról. Mostantól az ilyen véleményeket hangoztatóknak a kezébe lehet tenni a SoulCalibur negyedik részét. Összehasonlítási alapnak ott van a maga korában nagyszerű első epizód, felkerült pl. Live Arcade-re is, tessék egymás után megnézni mindkettőt. A közös karaktereken kívül ma már szinte alig hasonlítható korábbi önmagához a negyedik rész, és bár nem fogja úgy megrengetni a világot, mint tette azt az elődje, mégis az utóbbi évek egyik legtöbb újdonságát felvonultató folytatása lett. És ha már a közös pontoknál tartunk, akkor fussunk végig gyorsan a karakterek listáján, mielőtt











az újdonságok ismertetésébe belekezdenénk, mivel a játék dobozképén és a teljes marketingkampány során feltűnt két olyan karakter, akik mellett nem lehet szó nélkül elmenni.

A korábbi részekből összesen 24 ismerős karakter fog visszaköszönni, ezek mellett szigorú értelemben vett új szereplő csupán kettő van, Algol és Hilde – utóbbi lándzsás kivégzése egyébként pazar látványt nyújt. Itt vannak még a megnyitható bónusz karakterek (összesen öten), valamint Yoda, Darth Vader és az egyszerűen csak The Apprentice névre hallgató jedi. Yoda az Xbox 360 verzió exkluzív szereplője, Vader pedig csak PS3-on érhető el. A tanítvány jelen van mindkét változatban, és jelenlétének a legfontosabb oka, hogy a Soul Calibur IV-hez képest csak néhány hónap késéssel érkező Force Unleashed központi figurája lesz, ha pedig már úgyis ennyire belemelegedtek a fejlesztők a jedi témába, akkor betették őt is a játékba. Kíváncsi vagyok Siegfried el lesz-e dugva easter eggként a Star Wars játékban, hogy az árukapcsolás teljes legyen.

Nem kívánok ítélkezni afölött, hogy jó vagy sem a Star Wars karakterek feltűnése a SoulCalibur univerzumban – nekem tetszettek, de bizonyára sokan lesznek, akik gyűlölni fogják őket (de nem volt ez másként az előző epizód platform-specifikus karaktereivel sem). Szemfüles újságírók természetesen megkérdezték a Lucasarts-ot is, hogy kinek az ötlete volt a jedik szerepeltetése, a válasz természetesen az volt, hogy a készítők jöttek hozzájuk az ötlettel és mivel az tetszett nekik, ezért rábólintottak. Arra azért kíváncsi lennék, hogy a kiadót megkérdezve nem ugyanezt a történetet hallhatnánk-e felcserélt szereplőkkel, de a végeredmény szempontjából úgyis mindegy: a jedik itt vannak, akár tetszik, akár nem. Csendben megjegyzem azért, hogy Yodán a játékegyensúly szempontjából egy kicsit dolgozhattak volna még, ugyanis méretéből adódóan megragadhatatlan (szemben mindenki mással), emellé rendkívül fürge és gusztustalanul erős is – olyan ellenfél, aki után törnek a kontrollerek, Vader vele szemben nyeretlen kétéves.

A LEGJOBB VÉDEKEZÉS A TÁMADÁS

A SoulCalibur IV kétségbevonhatatlanul legnagyobb pozitívuma, hogy nagyon össze van rakva. A grafika mozgásban még szebb, mint a mellékelt képeken, szinte hihetetlen, hogy hova képesek az új verekedős játékokban a vizuális orgiát fokozni. A pályák és a szereplők is a végtelenségig kidolgozottak, a különböző harci stílusok találkozása a grafikai részletgazdagsággal pedig valódi egyéniséget biztosít az összes karakternek, és amíg ezt nagyon hiányolom a legtöbb hasonló játékból, addig itt nagyítóval kell keresni a „töltelék-harcosokat”. Akiről hatalmas testi erőt feltételeznénk, az valóban lassú, de ennek ellensúlyozásaként erőteljes támadásokkal operál, a jedik rendkívül gyorsak és az erő segítségével képesek arra, amire mások nem, a női karakterek pedig hajlékonyak és ügyesek – minden mozgás dinamikus, érezzük a háttérben szunnyadó majd kitörő az energiát, ha lehet egy fantasy játékról olyat mondani, hogy hiteles, akkor ez mindenképpen az.

Ami meglepő, hogy még mindig tökéletesen működik a játék button masherként is, azaz ha két felkészületlen játékos leül egymás ellen küzdeni, akkor hihetetlenül jól fognak szórakozni, és szinte véletlenszerűen elő tudnak hozni olyan látványos dolgokat, amihez máshol több heti gyakorlás szükségeltetne. De ez persze csak a felszín. A háttérben egy tökéletesen kidolgozott harci- és kombórendszer bújik meg, aminek a betanulása létfontosságú, de nagyon jól fogunk boldogulni már akkor is, ha csak néhányat











használunk ezek közül, de azokat jól időzítve. A speciális támadásokat szabadon hozzáköthetjük szinte bármelyik gombhoz, így ha ezeknek csupán a töredékét szeretnénk hatékonyan használni, akkor elég azokat betenni a nekünk kedves helyre.

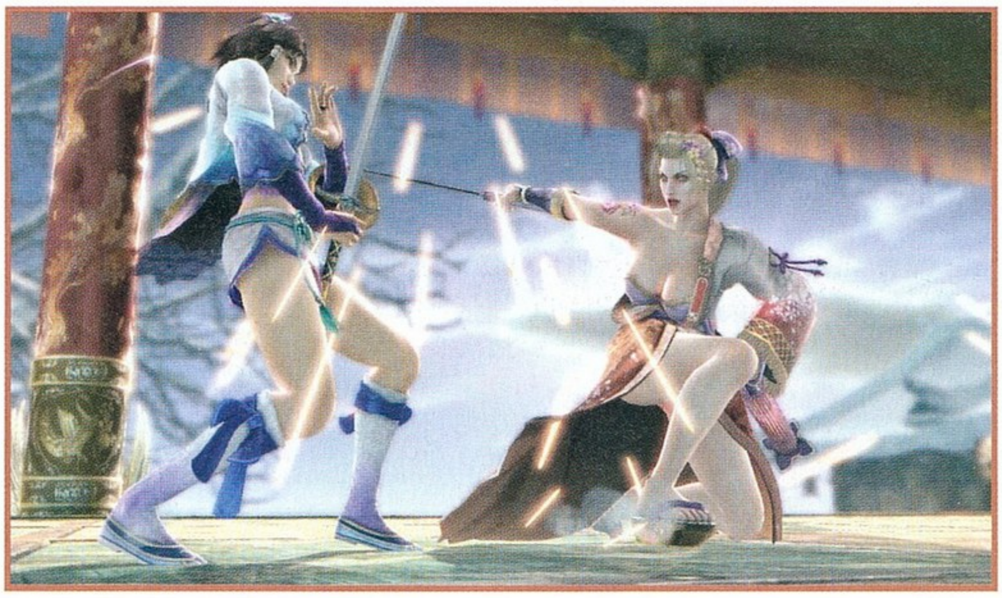
A játékmenetet tekintve az egyik legnagyobb újítás az eddigi részekhez képest a Soul Gauge bevezetése, ami mintapéldája annak, hogy a korábbi részek apróbb játékmenetbeli hiányosságait hogyan kell kiküszöbölni. Állandó jolly joker a hasonló játékokban a folyamatos blokkolás. Nagyon nehéz azokkal az ellenfelekkel felvenni a harcot, akik rátenyerelnek a védekezés gombra, így nem csak részleges sebezhetetlenséget biztosítanak maguknak, hanem észrevétlenül átveszik az egész csata irányítását. Akkor támadnak csak, ha egy pillanatra kihagy a figyelmünk, és ha látják rajtunk a fásultság jeleit. Ez a taktika a SoulCalibur IV-ben már nem működik. Minden egyes sikeres védekezés módosítja ugyanis a Soul Gauge színét, és aki túl gyakran blokkol, annak felőrlődik ebben a karaktere és idővel vörösen kezd villogni a mérce. Ilyenkor nem csak a felszereléseket lehet letörni a védekezőről, hanem tökéletes időzítéssel be tudunk vinni egy Critical Finishert, ami pont az, aminek a neve alapján tűnik: egy kivégző mozdulatsor, a végén az ellenfél totális megsemmisítésével. Ezek minden esetben nagyon látványos, az adott karakterre jellemző animációk, pl. Darth Vader fellöki az ellenfelet a magasba, megtartja az erő segítségével, majd odaküldi a lézerkardját, ami iszonyatos pörgésbe és szeletelésbe kezd. Kevésbé agresszív ellenpéldaként az egyik hölgyemény kivégzésként ráugrik a másik fejére a muffjával és jól odadörgöli, miközben rózsaszín szívecske-effektek takarják ki az akciót. Perverz, nem is kicsit. De ami a lényeg, hogy a negatív hatások miatt sokkal érdekesebb küzdelmek alakulhatnak ki, hiszen a védelmet azért mégiscsak kell használni, így kritikus szituációkban el kell döntenünk, hogy megér-e egy blokk annyit, hogy cserébe a Soul Crash-t kockáztassuk.

A VILÁG TETEJÉN

A több single player játékmód (versus, arcade, story) közül kimagaslik a Tower of Souls névre keresztelt küldetéssorozat, amelyben nevének megfelelően egy toronyban mászhatjuk meg a szinteket (vagy süllyedhetünk később minél mélyebbre) és teljesíthetjük a különböző kihívásokat. Itt jelentkezik erőteljesen a karakter-menedzsment, ugyanis különféle felszereléseket lehet nyerni, amik pl. a statisztikákat javítják. Nem egyedül kell nekivágnunk ezeknek a küzdelmeknek, hanem több karakterrel, és a váltás olyannyira zökkenőmentes, hogy akár egy mozdulatsor kellős közepén is helyet cserélhetünk, ha a szituáció úgy kívánja. Amennyiben nincs lehetőségünk többjátékos küzdelemre, vagy egyszerűen nem szeretnénk emberi ellenfelek ellen is kipróbálni magunkat, mindenképpen a Tower of Souls nyüstölése ajánlott, hiszen ebben vannak a legnagyobb lehetőségek. Persze lehet egy próbát tenni a Story móddal is, ahol minden karakterhez kapunk egy négypályás minitörténetet – ezek jópofák ugyan, de maguk a sztorik szinte minősíthetetlenek, a pálya eleji „na most odamegyek és jól megverlek” odamondogatáson túl nem nagyon mutat egyik sem.

Sokkal inkább javaslom, hogy mindenki próbálja ki az online játékmódot. Nem csak azért, mert a sorozat történetében most először van lehetőség erre, hanem azért is, mert itt valódi emberek ellen játszhatunk, és ezt azért mégiscsak nehéz felülmúlnia bármilyen AI-nak. Illúzióink persze ne legyenek, a SoulCalibur 4 online módja is tele van idiótákkal. Ezek a jóemberek egy mozgássorozatot ismételnek minden meccsen egymás után, és a kevésbé tapasztalt játékosok nincsenek felkészülve ez ellen. Végül is fair az összes ilyen összecsapás, hiszen nincsen benne semmi-











lyen csalás, de mégis elgondolkodtató, hogy egyes emberek képesek a csavargyárosnál is monotonabb munkát végezni csak azért, hogy egy ranglistán feljebb kússzanak. Többen panaszkodtak arra, hogy a lagos kapcsolódás is képes eldönteni az összecsapások végkimenetelét, ugyanis ha akár csak egy tizedmásodperccel később tudjuk lereagálni a helyzetet, mint az ellenfél, az esetek többségében ez már késő lehet.

GOMBNYOMÁSRA KÉSZÜLŐ VEGÁK

Mind az egy-, mind a többjátékos módban a legnagyobb móka mégsem (csak) maga a küzdelem, hanem az egyedi karakterek készítése. Ugyan már önmagában is rengeteg szereplő van a játékban, de újak kreálásával még inkább megunhatatlanná válik az egész, ráadásul a saját készítésűeket természetesen benevezhetjük az online küzdelmekbe is. Ha akarjuk, akár egy-egy meglévő karaktert is módosítunk, de valamely harci stílust kiválasztva újat is lehet létrehozni – mindenképpen ez utóbbit ajánlom. Szinte végtelen a kusztomizációs lehetőség, a felszereléseket úgy válogathatjuk össze, mintha egy hatalmas áruházban lennénk, a nadrágoktól kezdve a sapkákon át olyan mélységekig lemehetünk, mint pl. a sálak vagy a szemüvegek, és erre jönnek rá természetesen a vértek, valamint a fegyverek. Minden felvett eszköznek van ránk valamilyen hatása, ami pl. a támadást nagyban megnöveli, az elképzelhető, hogy az életerőnkből vesz le. A karakterünk kinézetén is azt állítunk, amit nem szégyellünk, legyen az a bőre színe vagy akár az izmok mennyisége. Harci stílus, testtartás, képességek? Ez is módosítható. És ahogy kezd (de)formálódni az, amit elképzeltünk, rögtön letesztelhetjük éles környezetben, majd ha nem tetszik, folytathatjuk a machinálást. Láttunk már ezer játékban karakterkreálást, legyen az bokszoló, teniszező vagy fegyverekkel teleaggatott gyilkológép. Amit eddig láttunk, azt felejtsük el, az SC4 editora ugyanis nagyjából kétszer annyit tud, mint eddig bármi. Hova lehet ezt még fokozni? Mert ha a felszín alá is benézünk, akkor egy olyan animációs rendszert fedezünk fel, ami nem ismer lehetetlent, bármit állítsunk ugyanis össze, akár hosszú szakállas lányt nehézvértben, lebegő köpennyel és akármilyen harci stílussal – működni fog! És hogy mennyire korlátlanok a lehetőségek, arra mi sem szolgál jobb példaként, mint ismét csak körbenézni a neten: iszonyatos méreteket ölt a kusztomizáció, a játékosok megcsinálták már szinte az összes karaktert a többi verekedős játékból. A Street Fighter paletta szinte teljes, de találhatunk a neten videókat Raidenről, a Vasemberről, vagy akár Steven Seagalról is. Akit ebbe a játékba nem lehet beletenni, az talán nem is létezik.

Ide tartozó információ, hogy úgy tűnik a Namco Bandai-nál is bérből és fizetésből élnek, ezért ahogy az várható volt, a letölthető tartalmak mindkét platformra új felszereléseket kínálnak viszonylag olcsón, de mégiscsak pénzért. Akinek a beépített lehetőségek kevésnek bizonyulnak, az fizessen érte.

VEDD BÁTRAN, AMELYIKET AKAROD!

Egy fontos információval még adós vagyok, ami egy verekedős játék tesztjéből sem maradhat ki, ez pedig a csöcsök mérete és mennyisége. Összességében nem vitték ezeket túlzásba, már ami a számukat illeti. A méret már más lapra tartozik, mert ami viszont belekerült, az természetesen négyszer akkora, mint amekkorát egy átlagos nő elbírna és ha nem lenne ruha a hősnőkön, akkor természetesen a húszkilós dinnyék valahol a térdkalács magasságában csilingelnének. Mindenesetre a lengésanimáció legalább annyira profi munka, mint általánosságban az egész játék.

Melyiket válaszd? (Mármint nem a mellek, hanem a verziók közül :) Tök ugyanolyan mindkettő, ezért válaszd azt, amelyik gépet jobban szereted. Vagy aminek a kontrollere jobban kézre áll. Vagy azt, amelyik a számodra kedvesebb Star Wars karaktert tartalmazza. Yoda olyan, mint egy nikkelbolha, Vader pedig maga a megfontolt erő. Egyik sem sokkal jobb választás, mint a másik, rosszul semmiképpen nem járhatsz egyikkel sem. De ha arra a kérdésre keresed a választ, hogy most melyik a legjobb verekedős játék a piacon, arra csak azt tudom válaszolni, hogy ez egyéni megítélés kérdése. Számomra ez. Úgy össze van rakva, mint eddig semmi más. Lehetne-e még tökéletesebb? Talán. Esetleg a pályával való interakciót lehetne kicsit hangsúlyosabbá tenni. Még több mozgást magára a helyszínre (nem csak a szélére, hanem a játéktérre is) és nagyobb interaktivitást a környezettel. Most ez kimerül abban, hogy a pálya szélén le lehet rúgni az ellenfelet, ami automatikus győzelmet jelent, de ilyenből többet is ki lehetne találni. Ugyanakkor azért azt bizonyára te is érzed, hogy ezek már csak kétségbeesett kapálózások, hogy valamit kitaláljon a tesztelő, amibe bele lehet kötni. Valójában nincs itt semmi kritizálni való, kerek az egész, mint Taki melle.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Amikor egy nehéz nap után, szieszázás közben, néha-néha elkapok valami jó csaj-csaj szexfilmet, éjszaka a Hustler TV-n, akkor szokott eszembe jutni, milyen nehéz dolgom lenne, ha választanom kéne a hölgyek közül. Valami hasonlót éreznék itt is, ha nem lenne otthon mind a két nextgen gépem. Mert hát ki a komolyabb, Yoda vagy Vader? Meg lehet ezt egyáltalán mondani? Megvettem hát mindkettőt.

SOULCALIBUR IV

PROJECT SOUL / NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS3	1 - 2 játékos (2 online), 720p 2048 kb hdd
X360	1 - 2 játékos (2 online) 720p/1080i/1080p mentés 864 kb

✔ jelenleg a verekedős játékok királya
X semmi komoly hiányossága nincs

PS3 X360
9.5 pont

SUSHI, TOFU, MAFLÁSOK







Ha lemaradtál az első Yakuza-ról – műértőknek: a *Ryu ga Gotoku*-ról – 2006 őszén, az év egyik legjobb játékát hagytad parlagon heverni, kedves olvasó. Nem te tehetsz róla elsősorban, persze, hanem a játékot gyártó és forgalmazó Sega. A Yakuza erős egy éves késéssel, és a közepes minősítés alsó határát alig súroló szinkronnal felruházva érkezett a nyugati végekre, reklámkampánya mínuszos volt, a megjelenési időpont rosszul megválasztott, az amúgy is nehezen kommunikálható koncepciójú műremek gyakorlatilag nyomtalanul tűnt el az ünnepi szezon hagyományosan zsibongó forgatagában. Kár érte.

A szigetországban akkor már megjelent (!) folytatás európai és amerikai premierjének esélye ennek köszönhetően minimálisra redukálódott, bukott játék ritkán kap utózmányt, még akkor sem, ha a Yakuza mindkét felvonása decensen teljesített szülőhazájában. A körülmények sajátos összjátéka – a Japánban PS3-on szép köröket futó szamurájos „prequel", a *Ryo ga Gotoku Kenzan*, és a szintén PS3-ra tervezett harmadik rész ígérete – végül is arra sarkalta a Sega-t, hogy adjon még egy esélyt nyugaton a modern gengszterposznak. Így lett nekünk 2008 szeptemberében, közel két éves késéssel Yakuza 2-nk – és milyen jó, hogy lett!

A SÁRKÁNY VISSZATÉR

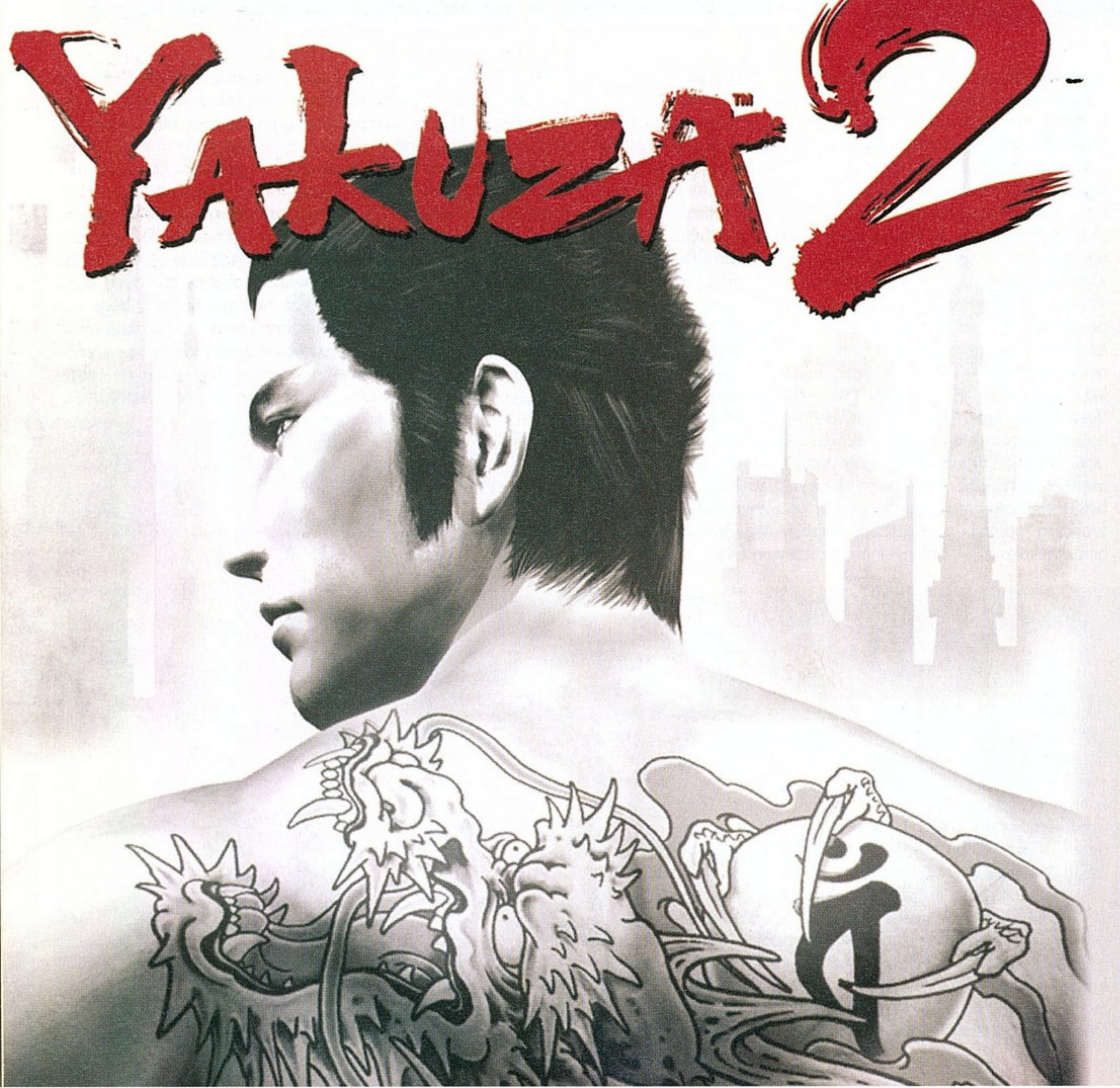
Az első rész történetét nem itt, és nem most fogom részletesen elővezetni, leginkább azért, mert a Yakuza csavaros főszála, és a még a csavarosabb mellékszálai nem csak ezt a két oldalt, hanem a fél újságot behálóznák. Amit mindenképpen tudnod kell: a sztori főhőse *Kazuma Kiryu*, egy tokiói gengszter, „a Dojima család sárkánya", a Tojo jakuza-klán oszlopos tagja. Kazuma tíz kemény évet húz le a rácsok mögött egy olyan gyilkosságért, amit nem ő követett el, hogy aztán a szabadulása után felfordult világot találjon – ifjúkori jó barátja (helyette ült) teljesen megváltozott, a japán gengsztervilág pedig forrong tíz milliárd kámforként elpárolgó jen miatt. A történet innen sokat kanyarog, politika, korrupció, gyilkosságok és árulás keverednek véres koktélba. A végére jó sokan meghalnak, Kazuma lelkileg és fizikailag megsebezve, de szabad emberként, a klánt maga mögött hagyva távozik.

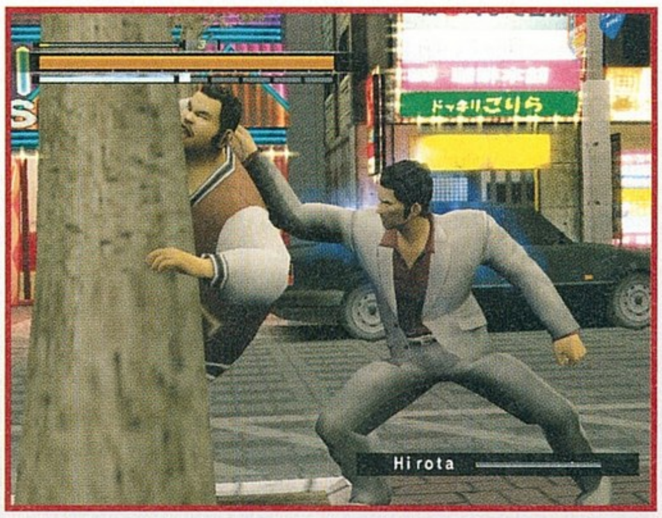
Azaz: csak távozna, ha nem lenne második rész. A Tojo klán meggyengült, a már ez előző részben is szereplő Omi Szindikátus látszólag a család létére tör. A klán utolsó reménye Kiryu – nem az erejére van szükségük, hanem az eszére, békét kötnének az agresszorokkal. Kazuma beadja a derekát, és... innen érdemes NEKED megtapasztalni mindent, a második felvonás az első rész színvonalát minimum elérő, de inkább meghaladó sztorival rendelkezik.

Milyen game a Yakuza 2? A tájékozatlanabbak szerint „japán GTA" (nem az), vagy „olyan mint a Shenmue" (nem olyan), vagy akár „verekedős cucc" (langyos, de még ezért sem jár süti). A Yakuza 2 egy akciójáték / kalandjáték hibrid, RPG elemekkel, és rengeteg bunyóval. Műfajilag tulajdonképpen besorolhatatlan, helyenként szabadon enged (de nem annyira, mint a GTA), helyenként folyamatosan harcolnod kell benne (de nem csak erről szól), kínál karakterfejlődést és missziókat, de távol áll a klasszikus értelemben vett szerepjátéktól. Kedvenc (amerikai fórumból csórt) definícióm szerint: a Yakuza 2 *Kazuma Kiryu szimulátor*, a program lehetőséget nyújt arra, hogy pár órára belebújj egy kőkemény, hamisítatlan japán jakuza bőrébe.

RÉGI ÉS ÚJ

Mivel az első és második rész fejlesztés szempontjából egymás sarkát taposta, rengeteg a hasonlóság a kettő között. A Yakuza 2, akár csak az elődje, rettenetesen történet-orientált, a cselekményt, és magát a játék folyamát is a bőségesen adagolt, a játék saját motorjával tető alá hozott animációs betétek lendítik előre. Sok van belőlük, mennyiségileg nem érik el a Metal Gear Solidok mozi-bőségét, de megközelítik az. Szerencsére ugyanez mondható el a minőségről is, az MGS még mindig a dobogó csúcsán tartózkodik ugyan, de a Yakuza 1-2 sem kutya, nem véletlenül készült (2007-ben) egész estés mozifilm az első rész alapján. A történetmesélés szüneteiben kapod meg magát a akciót, sokféle formában. Van, amikor egy nagy bunyó kedvéért szakad meg a mozizás, de csinálhatsz mást is, bőségesen. A „mást" felsorolni is nehéz. A főszál mindig egyértelmű, a játék külön képernyőn kommunikálja a következő teljesítendő feladatot. Mivel időhöz általában nem vagy kötve, akad bőven idő a Yakuza világának alaposabb felfedezésére. Az első részben ez a világ gyakorlatilag egy helyszínre, a valóságban nem létező, de egyértelműen Tokió Shinjuku negyedéről, pontosabban annak „vöröslámpás" szegletéről mintázott Kamurocho jelentette. Teljes, a GTAIV aprólékosságával kidolgozott várost ne várj, inkább egy részletekben gazdag szomszédságot, pár, egymást keresztező utcát – itt viszont szinte mindenhová bekukkanthatsz, szinte minden épületnek van valamilyen, a történet szempontjából kisebb vagy nagyobb fontossággal bíró funkciója vagy szerepe. A második rész örvendetesen hozzádob a kínálathoz még egy, a tokiói negyedhez hasonlatos nagyságú helyszínt. Kazuma a történet



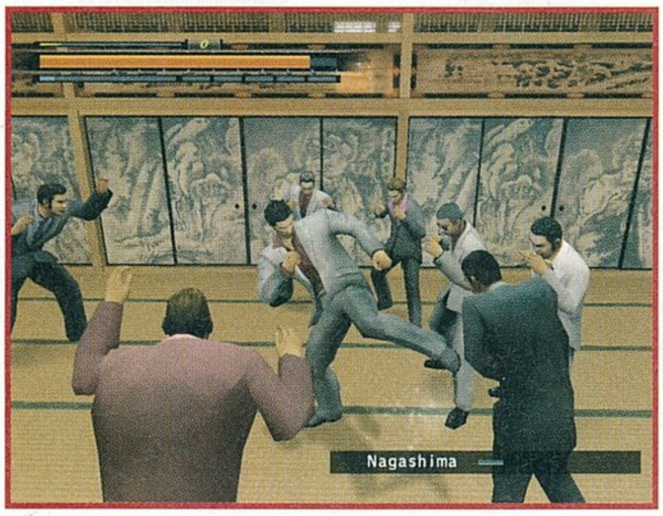


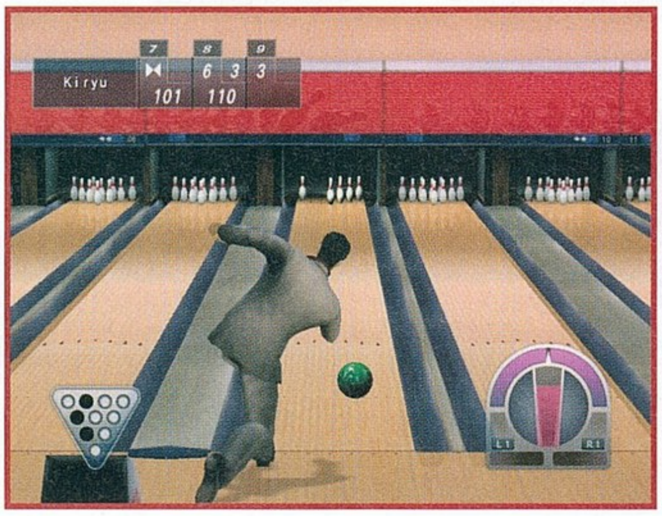


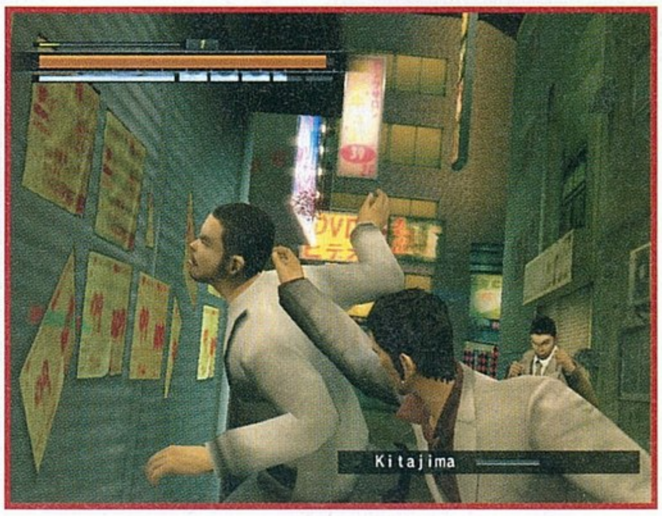












egy pontján Oszakába látogat – itt újabb, szintén bűnben fürdő utcák várnak felfedezésre. Sőt, nem csak felfedezni lehet, hanem használatba is veheted őket, itt kapnak igazi szerepet a fentebb emlegetett épületek. A Yakuza rengeteg mellékküldetést kínál, ezek általában a „keresd meg ezt vagy, azt, verd el amazt, vigyél el valamit valakinek" kategóriába tartoznak, a sztorihoz egyáltalán nem, vagy csak nagyon lazán kapcsolódva. Az utcák felfedezése során betérhetsz játéktermekbe (tessék, itt a Shenmue párhuzam!), golfozhatsz, tekézhetsz, vásárolgathatsz, többféle módon szerencsejátékozhatsz, ehetsz és ihatsz (direkt bátorítanak a helyi specialitások kipróbálására, a játék gondosan jegyzi, hogy mit kóstoltál meg), és még csajozhatsz is. A lányok (bocsánat: hoszteszek) szívéhez vezető út közös dumapartikkal, ivászatokkal, és apró ajándékokkal van kikövezve – a Japánban népszerű „randiszimulátorok" egyszerűsített mását kapod, bónusz lehetőségként.

POFONOK VÖLGYE

Bónusz lehetőségek ide vagy oda, a játék tetemes részét e fővonal felgöngyölítésével, és ennek szerves részeként orbitális mennyiségű bunyózással fogod tölteni. A Yakuza 2 harcrendszere nincs túlbonyolítva, komplexnek nem nevezné, de abszolút működik. Kétféle ütés, védekezés, tárgyhasználat, és egy gomb a speciális támadásoknak – a fentiek kombinációjából látványos harcok kerekednek. Külön dicséretet érdemelnek a speciális mozdulatok, ezekhez külön csíkot kell feltöltened, és alapesetben tereptárgyak közelében tudod kivitelezni őket, meg a combosabb ellenfelekkel lenyomott bunyók végén. A hátbeveregetés a megvalósításért ját, én videojátékban ennyire brutálisan kinéző és fájdalmas támadásokat még nem nagyon láttam! Felejtsd el a Mortal Kombat kivégzéseit, a Yakuza 2 nem kiomló belekkel és a helyéről kiszakított gerincoszlopokkal operál – ezek a mozdulatok reálisak, hatásosak, ezért szisszensz fel önkéntelenül, ha meglátod őket. Látni fogod őket sokat, a Yakuza 2, gyakran nagyon hosszan elnyújtott akciószekvenciái szinte kizárólag közelharcokból állnak, Kazuma elvből nem használ lőfegyvert, és ölni sem öl szívesen. Csak rettenetesen megver mindenkit. Nem csak a sztori dob eléd harcokat egyébként, Tokió vagy Oszaka utcáin mászkálva gyakran kötnek beléd mindenféle helyi csibészek – ezekből a random összecsapásokból szerencsére jóval kevesebb van, mint az első részben, ott minden sarkon előkerült pár balhés srác, idegesítően gyakran kellett harcolni. Idegesítő momentumként ott maradt a kamerakezelés: ez még mindig fix nézőpontból követi az eseményeket, perspektívaváltásnál érezhető töltési szünettel, és néha NAGYON szerencsétlen beállításokkal – a mászkálásnál még megbocsátható, a harcoknál már kevésbé, néha egész egyszerűen nem látod, hogy ki, és honnan próbál kést állítani a hátadba. A harmadik részre ezt már javítani kell, fiúk…

A pofozkodás mellé karakterfejlődés is dukál, a Yakuza 2 egyszerű tapasztalati pontos rendszert használ, a pontok tulajdonságok között oszthatók, a fókusz az életerőd növelésén, és az új kombók „megvásárlásán" van. Apropó, vásárlás: mivel az életerőd magáról nem töltődik vissza a bunyók között, a sarki közértben érdemes jól bevásárolni különféle italokból, ezek vagy gyógyítanak valamilyen módon, vagy a speciál-csíkot töltik – mindkettő nagyon hasznos dolog.

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon remélem, hogy mindenki megtartotta és nem adta el a PS2-jét, mert most, a Yakuza 2 megjelenésének közeledtével ez pozitív fegyvertényként értékelhető, bölcs, okos húzás. Baromi jó a cucc, nagyon hardcore, régi vágású game ez, aminek tényleg ott van minden Megszállott Játékos gyűjteményében a helye. Folyt. Köv. PS3-on!

NAGYON KOMOLY

A Yakuza 2 azért jó, mert… jó a sztorija. A nyugati videojátékok gengsztertörténetei az esetek többségében elkomolytalankodják a dolgot, poénokkal, karikatúra-karakterekkel kacsintanak ki a játékosra. A Yakuza 2 nem ilyen. Itt senki nem viccel, a történet „felnőtt", a karakterek motivációval rendelkeznek, a párbeszédek durvák és élesek. Nem hiába repítette a mennybe a japán kritika a Yakuza-sorozat történetmesélését, a helyi ítészek szerint ez az első olyan játék, ami valósághűen, és kompromisszummentesen ábrázolja a helyi alvilágot, és annak szereplőit.





A Yakuza 2 azért is jó, mert Kazuma Kiryu isteni karakter. Igazi *badass*, olyan srác, aki minden szavát megfontolja háromszor, és nagyon buta dolog felbosszantani. Az első rész nyugati sikertelenségének egyetlen pozitív hozadéka, hogy a Sega ezúttal nem szánt pénzt a szinkronra, a második rész feliratos, maradtak az eredeti japán hangok. A különbség ég és föld, az első rész (angolul) pattogva keménykedő Kazumája Takaya Kuroda eredeti hangján megszólalva egész egyszerűen lenyűgöző, a már-már sztoikus nyugalomból egy másodperc alatt robbanó dühbe átcsapó karakter legapróbb rezdüléseit is megragadja a japán szinkron, kategóriákkal növelve az élményt.

Magát a PAL konverziót már kevésbé tudom dicsérni, az általunk tesztelt (majdnem végleges) európai változat PAL beállítások mellett botrányos képminőséget produkált, a szöveg helyenként az olvashatatlanságig elmosódott volt. NTSC választási lehetőség létezik, használjátok. Már csak azért is, mert a Yakuza 2 az előző generációs standardokat alapul véve kifejezetten csinos játék, a karaktermodelljeit és animációit néhány mai game is szívesen mondaná a magáénak.

Yakuza 2, a lassan tényleg lezárható PS2 játék-könyvtár egyik utolsó, nálunk is megjelenő kötete. Remek, súlyos darab, kisebb hibákkal – jó helye lesz a gyűjteményben!

Liquid

YAKUZA 2

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos

✔ hangulatos gengsztersztori, rengeteg lehetőséggel, brutális közelharcokkal
X gyenge kamerakezelés, tessék-lássék pal konverzió

8.5 pont

AKARSZ EGY KIS PUFF-PUFFOT?







A 80-as évek derekán történt, amikor a három zseni, Yujji Horii (a rendezői székben), a Dragon Ball alkotójaként elhíresült Akira Toriyama (mint karakter desingner), és a mára már 77(!) éves, de még mindig aktív komponista, miszter Koichi Sugiyama-sama (mint zenei felelős) mesterhármasa megalkotta a japán szerepjátékok alfáját, az Enix (mára már Square Enix), valamint Japán mindmáig legpopulárisabb sorozatát, a Dragon Questet.

A sorozat immáron több mint 47 millió eladott darabszámmal büszkélkedhet, szóval gondolhatjátok, *mennyire* sikeres. Olyanynyira népszerű a saga, hogy például minden egyes megjelenés napján közel 1 millió darab megy el az aktuális rész vagy remake érkezésekor. Nem tudom, hogy igaz-e, vagy csak egy régi szóbeszéd, de olyat is hallottam, hogy a legújabb epizód startja nem eshet munka-, illetve iskolanapra, mert emiatt olyan sokan nem mennének a dolgukra, és inkább lennének a kígyózó sorok oszlopos tagjai, hogy az ártana Japán gazdaságának!

A sorozat mindig Japán épp legsikeresebb konzolrendszerére érkezett. Először a NES, SNES, PS majd PS2 konzolokon tette tiszteletét az aktuális folytatás. Az európai debüt rendszerint elmaradt, mivel tulajdonképpen csak a PS2-es DQVIII: Journey of the Crursed King tette nálunk is tiszteletét. Durva szám következik: nekünk közel 20 évet kellett várnunk a sorozatra! Vigasz volt, mondjuk, az eredeti japán és amerikai változathoz képest új, bombasztikus szinkron (mindenki rendelkezett valamilyen náció akcentusával), valamint a Londoni Filharmonikusok által átdolgozott komolyzenei aláfestés.

2007 egyik legnagyobb vihart kavart híre: a IX. epizód nem a Sony új szörnyetegére, a PS3-ra érkezik, hanem Japán valaha volt legsikeresebb(!) konzolrendszerére, a Nintendo DS-re. Jöttek a levélbombák, a szitkozódó írások – a játék nevével fémjelzett netes topikok csak úgy izzottak. Sokan a sorozat grafikai visszafejlődése, valamint az aktív harcrendszer (azóta ezt elvetették) miatt fanyalogtak. Mi viszont tudjuk, és mérget veszünk rá, hogy a IX. epizód új eladási rekordot fog dönteni a japán piacon: közel 5 milliót várnak tőle az első héten! Mindemellett örvendetes tény az is, hogy a kicsi duálképernyős masinára érkeznek – az európai régióban – a negyedik, ötödik és hatodik epizód frenetikusnak ígérkező újragondolásai is!

A nagygépek közül most a másik sikerfutárt, a Wii-t örvendeztették meg egy új mellékszállal, melynek címe **Dragon Quest Swords: The Masked Queen, and the Tower of Mirror**. Lássuk, hozza-e az elvárt és megszokott magas DQ színvonalat.

KENSHIN DRAGON QUEST: YOMIGAERISHI DENSETSU NO KEN

2003-ban a Square Enix kiadott egy tévére köthető „plug & play" kiegészítőt (a nevét lásd a bekezdéscímben). A kontroller egy kis műanyag kard és egy páncél volt, a sztori maga pedig a népszerű Dragon Quest sorozat világában játszódott. Inkább a kaland, mint a hagyományos RPG vonalat követte. A tiszta akció felé orientálódott, mindamellett szinte csak egy „csőben haladós", mindenféle elágazás nélküli, lineáris kaszabolós game volt. Hogy miért említettem ezt meg? Mint sejthető, a Wii-re érkezett új jövevény ennek a mókának a folytatása, természetesen a gép képességeihez igazított köntösben.

THE MASKED QUEEN, AND THE TOWER OF MIRROR

A kaland egy elátkozott, rejtélyes mágiával felvértezett maszk körül bonyolódik. A kardforgatás nagymestere, hősünk (mint mindig, maradjon a neve most is így: Hero), miután kiállta a férfiasság próbáját, máris feladat elé áll: az elvarázsolt álarc által fogva tartott és megbabonázott fiatal királynő megtalálása, és az átok alóli felszabadítása vár rá. Segítségünkre lesz utunk során édesapánk, a harc közben fél kezét vesztett Claymore, a francia apácalány, a bűbájos Fleurette (inkább néz ki prostituáltnak ebben a dögös göncben), akinek bátyja Xiphos, a maszk hosszú rabsága miatt szörnnyé változott, valamint a Királynő fia, Anlace herceg. A történet közben megannyi rejtély és sötét titok vár kibogozásra, melyeket csak te, mint a „kard hordozója" tudsz megoldani. Röviden erről szól a sztori – egyszerű, mint maga a játék alapkoncepciója.



















Hogyan lehetne meghatározni legjobban a game stílusát? A DQS a klasszikus fénypisztolyos rail-shooterek, valamint az RPG kalandok házasságából született egyveleg. Ami már az elején sejteti, hogy ez nem a megszokott epikus kaland lesz, az az, hogy mindösszesen egy város áll rendelkezésünkre. Ez a játék úgynevezett „központi tere". Ide térünk vissza minden egyes küldetés után, itt ápoljuk/fegyverezzük karakterünket, illetve maga a sztori is legfőképpen itt bontakozik ki.

A városból kijövet máris a csatáé a főszerep. Nos, itt jön a hétvégi gamereknek kedvező aspektus, avagy maga az irányítás. A game vezérléséhez nincsen egyébre szükséged, csak és kizárólagosan a Wiimote-é a főszerep. A d-pad a navigálást segíti, az A gomb maga a pointer megtalálásában szolgál. A világtérképen a fő alapkoncepció, hogy sétálunk a sík, helyszínenként éppen hogy csak 2-3 elágazással felvértezett, lineáris pályákon. Itt érnek el minket a sorozatból ismerős, véletlenszerű ütközetek. Az irányítás pofonegyszerű. A pointerrel kiválasztod, hová csapnál, majd utána a Wiimote különböző irányokba történő suhintásával kivitelezheted azt. A „B" gombbal egy pajzs is magunk elé tartható, ezzel kivédhető minden támadás. Alul van egy csík, aminek felöltésével (minden egyes ütés után emelkedik) Master Stroke támadások is előcsalhatóak. Ez olyasmi, mint a Final Fantasy játékokban megismert Limit képesség. Miután teljes a csík, nyomd meg a 2-es gombot, és már is megjelennek a sötét fellegek, majd kivitelezhető egy roppant erős támadás. Ilyenkor különböző akrobatikus mozdulatok kivitelezése jelenti a legfőbb feladatot. Ilyen például, amikor a Wiimote-ot levegőbe emeled, majd annak lasszószerű mozgatásába kezdesz. Legvégül, amikor már végeztél a kívánt mozdulatsorral, egy előre irányuló ütéssel kivitelezhető a végső, Master Stroke csapás. A csaták egyébként nem rosszak. Igen élvezetes ez a kaszabolós mechanizmus, hála annak, hogy hozzáraktak egy igen kellemes komborendszert. Minél több ellenfelet bírsz legyakni elhibázott ütés nélkül, annál hosszabb kombóláncot tudsz összekötni. Ennek lényege a pálya végi kiértékelésnél fontos. Minél magasabb pontot érsz el, annál minőségibb tárgy a jutalmad. Minél különlegesebb matéria áll rendelkezésedre, annál izgalmasabb és erősebb fegyver kovácsolható például a városban. Ennek igen fontos szerepe lesz, mivel a játék szerintem nem igazán könnyű. Ha nem mentél végig többször bizonyos kalandokon, nem tápoltad agyon a karakteredet, mindamellett nem ruháztad fel a legjobb felszerelésekkel, nem nagyon fogod majd túlélni a küzdelmeket.

A csatákban egyébként mindig segítségünkre van egy bajtársunk. Karaktertől függően automatikusan gyógyít minket, valamilyen mágiával erősíti képességeinket, vagy csak egyszerűen támadó varázslatokkal próbálja megkönnyíteni dolgunkat. Minden egyes pálya végén egy főgonosz vár ránk. Itt általában minden tudományunkra szükség lesz. A játék mechanikája lényegében erről szól: pici történet, barangolás, majd ismét vissza a városba, újabb epizód, városban tápolás, történet és így tovább. Eltévedni nem lehet, ugyanis szinte csak egyenesen kell menni, amihez szinte csak és kizárólagosan a d-pad felfelé tartása szükséges. A városban van egyébként matériabolt, egy fegyverbolt, kovácsműhely, a Dragon Quest sorozatból ismerős kocsma, no és a mentésre és gyógyításra is alkalmas templom is megtalálható. Újdonság viszont Stiletto boltja, ahol érdekes minijátékokkal üthetjük el az időnket. Az egyik ilyen például a darts, ahol a pajzsunk segítségével kell megállítani a felénk érkező tüskéket, de említhetnénk a Dragon Quest játékokban megismert, alapkarakter főszereplésével játszódó Slime Crisis-t is. A feladat nem nehéz: minél többet kell kivégezni a kék zseléfigurából, természetesen súlyos időkeretek között. Extra tárgyak megszerzése ezúton is lehetséges, de ha nem vagy elég ügyes, és inkább a vakszerencsére bíznád magad, akkor akár tombolázhatsz is.

A DQS alapjában véve nem – lenne – nagy durranás. Alig 8 órás játékmenettel bír, lineáris, és önmagában ez a csapkodásos megoldás sem túl izgalmas így első hallásra. Ami megmenti, az a körítés. A látvány igen kellemes, valahol a cel shaded és poligonos grafika keveréke, amihez Akira Toriyama mesés karakterábrázolása is társul. A másik kiemelkedő momentum az audiovizuális rész. A szinkron a VIII. részben megismert profizmussal bír. Hihetetlen beleéléssel dolgoztak a szinkronszínészek, sehol egy nyelvi hiba, sehol egy unalmas monológ. Ami nagyon tetszik még, hogy minden karakter valamilyen akcentussal beszél: Fleurette francia nyelvjárása például annyira bájos, hogy hallania kell mindenkinek. A zenei rész is tökéletes, amit Sugiyama mester tálal elénk ismét: a szokásos Dragon Quest dallamok igényes, könnyűzenei fűszerezéssel. A hangeffektek is a megszokottak. Győzelmi fanfare, ajtónyitás hang, lépcső ropogása, mind NES-es, recsegős zörej – van, ami így örök. A karakterek is mind szimpatikusak, a történet felvezetése igen izgalmas, ehhez jön a szokásos Dragon Quest hangulat, ismert szörnyek és világ, szóval ezekek azok, amik megmentik a játékot. Wii-n talán ez első RPG, szóval jobb híján be kell érni ezzel. A játék maga egy könnyebb kikapcsolódás, tehát aki a Dragon Quest epikus tartalmára vágyik, az inkább kerülje, de aki mondjuk kevesebb idővel rendelkezik, és szívesen kalandozna egy keveset, annak mindenképpen ajánlom a kipróbálását.

(A DQS több előkelő címmel is bír már. Ez a legeladottabb nextgen RPG (csak Japánban fél millió, világszinten közel 1 millió eladott darabszám), valamint a valaha volt legsikeresebb nagygépes Dragon Quest spinoff is…)

Kenny





MARTIN BELESZÓL!

Ismerem, de nem szeretem a „ha nincs ló, jó a szamár is" érzést, főleg nem a videojátékozásban, ami nem a hobbim, hanem az életem. Erre a cuccra öt egész pontot adnék, azt is azért, mert tényleg nincs más Wii-re. Nem tetszik a csapkodás, ez az egyik ok, a másik pedig az, hogy 3 évvel ezelőtt, az akkori RPG kínálatban Veres Miki erre 4 pontot adott volna.

DQS: THE MASKED QUEEN, AND THE TOWER OF MIRRORS

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

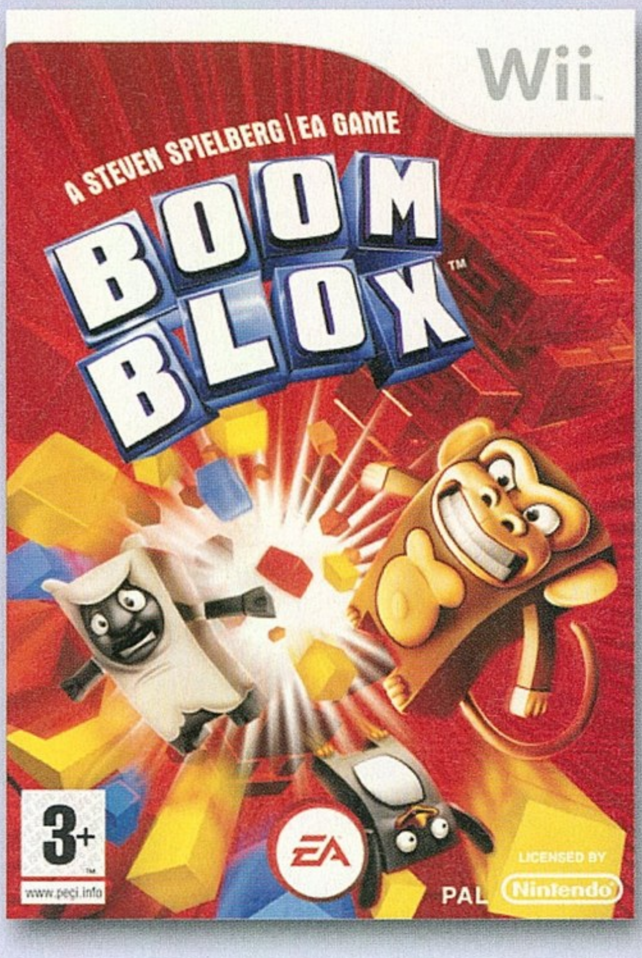
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos, 16:9, progressive scan

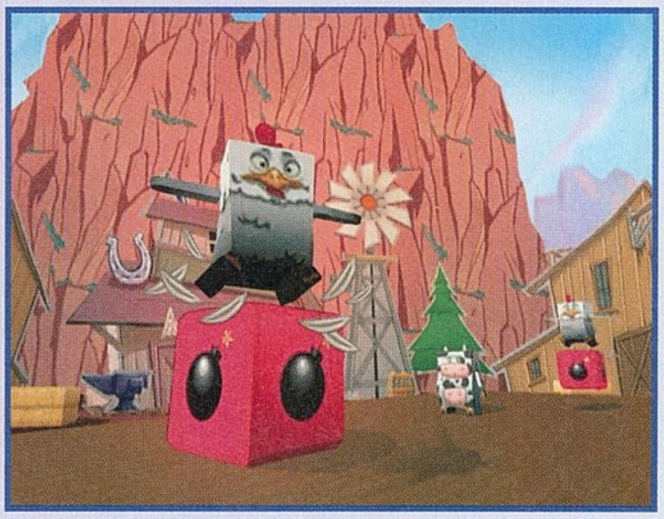
✔ szokásos dragon quest hangulat és körítés
X lineáris és rövid

6.5 pont

KŐ KÖVÖN NEM MARAD!











Ezen sorok szövegszerkesztőbe pötyögésekor még szűk fél hónap van hátra a nyárból, de nyomtatott formában való megjelenésükkor már az ősz kopogtat az ajtókon – az 576 Konzollal együtt, hiszen zúzunk tovább! (Hacsak a Martint el nem nyelte a Sziget szőröstül-bőröstül. :D) Remélhetőleg a nyár mindenkinek úgy – vagy közel úgy – alakult, ahogy reméltétek. Jómagam nem panaszkodhatom: egy Horvátország, két Balcsi, néhány jól sikerült buli, pár emlékezetes játék és a 2001-es Konzol évfolyam kiolvasása után a pontot az i-re az fogja feltenni, amikor jelen szám megjelenésének napján elrepülök jól megérdemelt rodoszi vakációmra. Igaz, egy nap szabadságom sem maradt már erre az évre, de majd beteg leszek, gond egy szál se... :D

Fentebb emlékezetes játékokról szóltam, melyekhez az idei nyár során volt szerencsém. Az egyik ezek közül a Wii exkluzív **Boom Blox**. Martin a játék átadásakor felhívta a figyelmemet a borítón díszelgő „A Steven Spielberg / EA Game" feliratra, valamint biztosított arról, hogy ez egy jó cucc lesz. Igaza volt! Korunk egyik legzseniálisabb rendezőjének nevére mindenki felkapja a fejét, és mondhatom nektek, nem ok nélkül – Spielberg első komoly játékpróbálkozása remekül sikerült. Emberünk és az EA egyébként még 2005-ben írt alá egy szerződést, amely három közös játékról szólt. Ebből az első a most tárgyalt stuff. Spielberg maga is nagy játékos, és a Boom Blox ötlete állítólag az után állt össze, hogy Steven sokat szórakozott a Wii Sports-szal, és nagyon megtetszett neki. Saját bevallása szerint a célja olyan anyagok életre hívása, amelyekkel gyermekeivel együtt tud játszani. A Boom Blox pont ilyen! Legnagyobb vonzereje, hogy életkortól függetlenül mindenkit magával ragad, leginkább a siker már-már közhelyes receptjeként ismert „egyszerű és nagyszerű" elvét valósítva meg.

CÉL, TŰZ!

A Boom Blox lényegét a kis Jenga-kockák jelentik, melyeket dobhatunk, húzhatunk, sőt fel is robbanthatunk a szinte megszámlálhatatlanul sokféle, ám egyszerű feladat megoldása érdekében. Mindez rendkívül realisztikus fizikával, nagyon látványosan valósul meg.

A cucc irányítása drámaian egyszerű: kezünkbe kapjuk a Wiimote-ot, a képernyőre mutatunk, a B-t lenyomva forgatjuk a kamerát, az A-val pedig befogjuk a célt. Ezután már csak egy jó nagyot kell lendítenünk, és az A-t felengedve már repül is a golyó. Ha húzkodnunk kell a tömböket, az is pofonegyszerűen, az A-t nyomkodva történik. Ugyan a kamera mozgatása a Nunchukkal is lehetséges, de szerintem teljesen felesleges, mivel önmagában a Wiimote-tal ezt igen egyszerűen meg lehet oldani. Vagyis alkalmi játékosoknak vagy gyerekeknek is nagyon könnyű belerázódni a Boom Bloxba!

Nézzük, milyen játékmódok közül csemegézhetünk. A főmenüt áttekintve felfedező (Explore), kaland (Adventure), többjátékos (Party Play) és pályaszerkesztő (Create) szekciók állnak rendelkezésre. A kaland a sztorizós, látványosabb és kombinált műveleteket magába foglaló rész, így hát ajánlom a felfedező, azaz betanító móddal való kezdést. Itt a hat alapkategóriába tartozó tömbtípust ismerjük meg: bomba, vegyi anyag, gyémánt, húzható tömbök, lőhető tömbök, valamint eltűnő téglák. Az egyszerű ám szórakoztató feladatok értékelése arany, ezüst és bronz medálokkal történik, és nagyban hozzájárul a szavatossághoz, ha igyekszünk a legjobb eredményre rávszni.

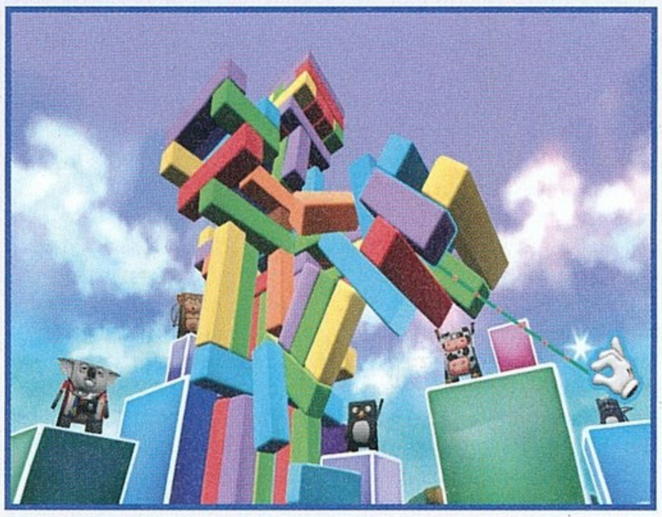
Kaland móduszban üdvözölhetjük a játék animált szereplőit, a tégla formájú állatokat, melyek elsősorban a gyerekek szívét hivatottak meghódítani. Ilyen pld. a Sherman Wollington III névre hallgató birka, Gorilda Gert gorilla asszonyság, vagy Betsy Moo, aki egy tehén. De vannak persze tégla alakú cicák is! A kaland móduszban négy „mesét" játszhatunk végig, melyben az aktuális állatfajok világát kell megvédenünk a fenyegető gonosztól. A történetek verses formában, rímes sorokban kerülnek előadásra, őrült aranyos, rajzfilmszerű hátterek előtt szerepeltetett, kartonból kivágott figurákkal. Mindegyik mese három fejezetből áll, amikben általában egyazon típusú, ám mindig nehezedő kihívásoknak kell eleget tennünk. Pld. téglákat dobálunk a bázisunkat fenyegető ellenségre, Jenga-módra tömböket húzogatunk ki a tornyon ácsorgó kis fickók életét megkímélve, avagy gerendákat tologatunk a karakterünk áthaladását segítendő. Itt is sokat dob a szavatosságon, ha az arany medálok lebegnek a szemünk előtt.

Nagyon jól sikerült a többjátékos mód is, amelyben akár négyen együttműködve, egymást váltogatva vagy egymás ellen is szórakozhatunk, a támadó, robbantó, megragadó vagy dobó típusú kihívásokban. Mivel sajnos úgy alakult, hogy a játékot nem tudtam elvinni társaságba, csak egymagam néztem bele ezekbe, de így is látszott, hogy nagyon vicces és szórakoztató pályák ezek, konzolpartikra kitűnőek!

Hab a tortán, hogy a pályaszerkesztő módban saját magunk alkothatunk fifikás szinteket, értve ezalatt a tömbök kiválasztását, méretre vágását, a környezet tárgyainak elhelyezését, a pálya tulajdonságainak (idő, játékosok száma) megadását. Legjobb alkotásainkat barátainknak is elpostázhatjuk a WiiConnect24 segítségével!

Ha a fentiekben vázolt változatos, szórakoztató és igencsak időrabló tartalom nem lenne elég csábító, azt még leírom, hogy a szemet gyönyörködtető grafikán túl a zenei oldalra sem lehet panasz: bár a konkrét betétek nem túl komolyak, a fizikális (környezeti) hangok remekül sikerültek, nagyon életszerűek! Én ezt a párját ritkítóan egyedi és szellemes játékot mindenkinek ajánlom, de főleg akkor jó buli, ha többen estek neki. Szép volt, Steve!

Petúnia





MARTIN BELESZÓL!

Milyen szégyen, hogy itt egy game, amely 8-9 pontos értékelések tömkelegét zsebeli be világszerte – hozzáteszem: joggal – és a játékosok 99%-a még csak nem is hallott róla. A forgalmazó mostohagyermekként kezeli, boltokban sem igazán kapható, és ha most az 576 Konzol sem foglalkozott volna vele, akkor valószínűleg nyom nélkül merült volna feledésbe.

BOOM BLOX

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

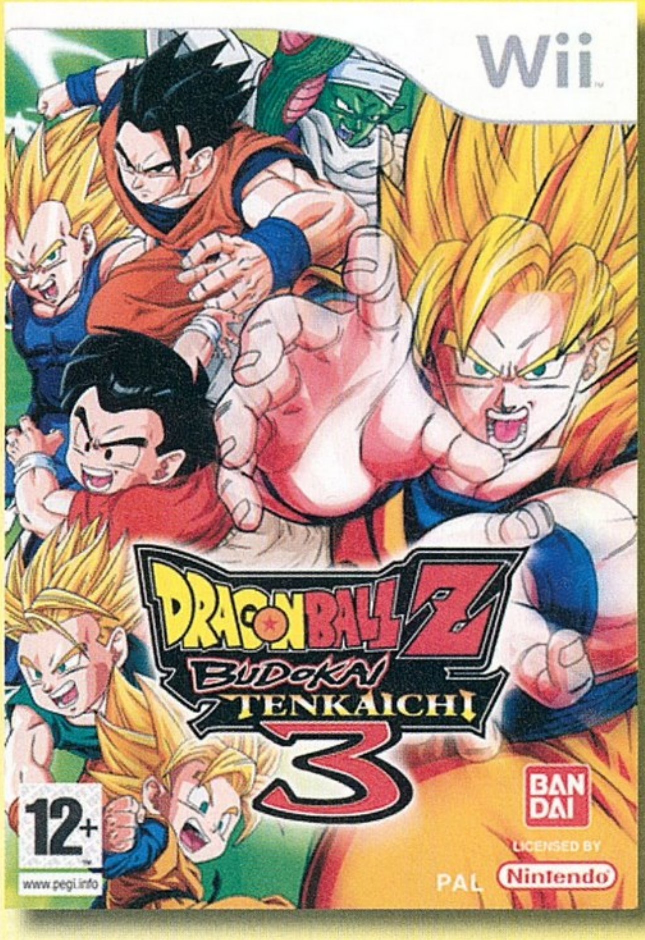
1-4 játékos, 480p, 16:9

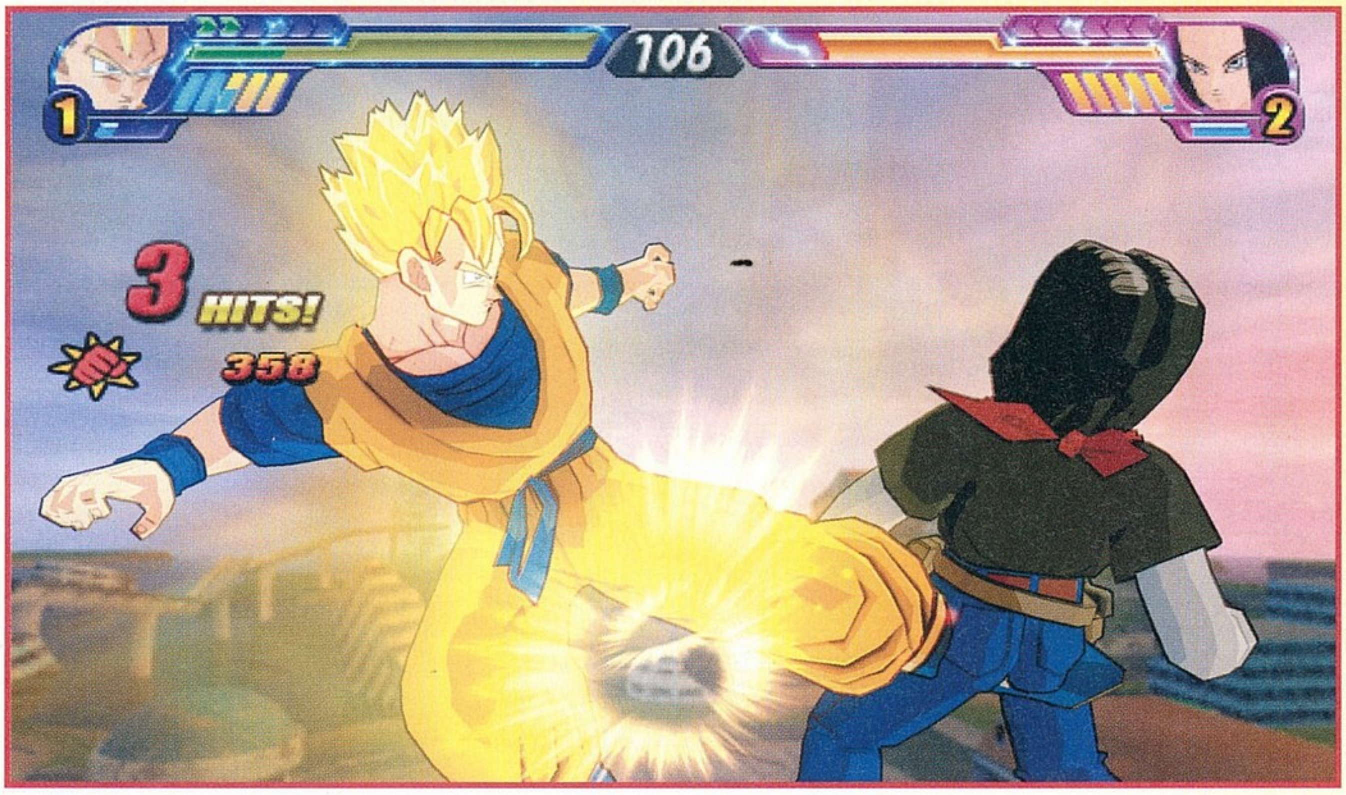
✔ sok és változatos feladat, könnyű kezelés, remek multi, pályaszerkesztő
X a sztorimód inkább gyerekeknek szól

9 pont

BÍÍÍÍÍÍM A TESTÍBEEEE 2.0!







Dragon ball, la quête finale des 7 boules de cristal venues des étoiles. dragon ball, pour un idéal, combat glacial du bien contre le mal

Már több mint 10 éve annak, hogy az egyik kereskedelmi televíziós csatorna megpróbálkozott japán legismertebb anime-sorozatának itthoni vetítésével, a Dragon Ball saga bemutatásával. Akik akkor nyomon követték a neves szériát, azok talán picit talán mosolyognak a bevezető szöveg olvasása közben: az említett tévécsatorna ugyanis a franciáktól vette meg a vetítés a jogát, így történt az, hogy a mi szívünkbe is ez a kellemes dallamocska lopta be magát. A DBZ rajzfilmet feldolgozó videojátékok egyik újabb példányáról már olvashattatok egy tesztet korábban, az 576 egyik legtehetségesebb, legkedveltebb, mindazonáltal legszerényebb tesztterének jóvoltából. (DMC 4-es címlap, PS2-es verzió). Most a Wii változat sajátosságaira térnék rá legfőképpen.

Dragon ball, la lutte infernale d'une petite fille d'un enfant animal

Mint a korábbi tesztemben írtam, igen meg voltam elégedve a bunyós game minden komponensével. Ugye itt van az összesen megnyitható 163 (!) karakter jelenléte, ami már önmagában is figyelemreméltó, de mindamellett a játék tartalmi része is felettébb kielégítő. Ennek részletes bemutatására most nem térnék rá, ha nem haragszotok – tessék átlapozni a korábbi lapszámot, ott részletesen bemutattam már. Annyi legyen elég, hogy csak a sztori önmagában 20 órás, szóval gondolhatjátok... Én gyorsan végigzúztam ezt a módot ismét, mivel annyira jól össze van rakva, mindamellett csuda jó a hangulata – főleg annak, aki DBZ fan. A régi sorozatból ismerős kommentár (angol-japán választható) tolmácsolása mellett, a széria szinte összes nevesebb küzdelme végigizgulható újra. Tartalmi szempontból a PS2 és Wii változatok között csupán egy lényeges különbség van, mégpedig pedig az, hogy hiányzik a Disc Fusion mód. Ennek a lényege abban merült ki, hogy ha volt Tenkaichi 1 vagy 2 mentésed, akkor onnan áthozható volt megannyi extra, valamint már behozott szereplő. Érthetetlen, hogy ha a második rész elérhető Wii-n, onnan miért nem lehet megnyitni valamit...? Vigasz viszont az online mód bevezetése, vagyis inkább vigasz *lenne*. Viszonylag türelmes ember révén adtam egy fél órát a játékosok megtalálására, de a világon egy emberrel sem hozott össze a szerver. Állítólag nagyon laggol a küzdelem, ha sikerül lejátszani egy meccset.

MARTIN BELESZÓL!

Kenny, Roxx, Oldern, Krug – erről a négyesfogatról a Jó, a Rossz és a Csúf felállása jutott eszembe, kombinálva egy vendégszereplővel A Ravasz, az Agy… című műalkotásból. Ki kicsoda? Ha ismernétek őket, nem kérdeznétek… xD

Dragon Ball, contre l'immoral, méchant oracle à la force bestiale

Maga a bunyó akár a megszokott Classic joy/GC joy kombó segítségével is navigálható, de aki így tesz, az megfosztja magát a Wiimote által kínált mozgásérzékelős élménytől. A játékban az alapmozgás egyébként ugyanolyan, mint a PS2 verzió esetében. Amiben a mozgásérzékelés szerepet játszik, az legfőképpen a speciális mozdulatok kivitelezésénél érvényesül. A megfelelően feltöltött KI energia után, a d-pad + irány lenyomását követően tégy úgy, mintha a rajzfilmben látott mozdulatokat utánoznád! Gokuval például csuklót össze (balkézben Nunchuk, jobban Wiimote), majd jól feltöltött energia után egy jól időzített karnyújtás előre (mint Ryu Hadokenje), és már száll is a Kame-Hame. Vagy lásd Vegita Galick Gun támadását: jobb kezedet kinyújtva már száll is az áldás. Mint látható, minden karakternél másként kell mozdulni, így a kontroll begyakorlása jóval több időt vesz igénybe, mint a sima irányítás esetében. Nem rossz móka, bár néhol mintha nem lenne pontos az irányítás. Nemegyszer késik a támadás, vagy egyáltalán nem jön elő – még van mit csiszolni a rendszeren. Fogjuk fel úgy, mint egy plusz opciót, elvégre az alap kontroll is adott.

Dragon Ball, la quête finale des 7 boules de cristal venues des étoiles

Látvány terén a Wii verzió természetesen túlmutat a PS2-n sem csúnya vizualitáson: szebb színek, kontúrosabb grafika, 16:9-es megjelenítés, és persze Progressive Scan- Tényleg meseszép ez a cel shading ábrázolás. Ennél szebbet a sorozatban már csak az ebben a számban szereplő PS3-as és X360-as Burst Limit tud mutatni – simán hozza a rajzfilmben látott látványt. Ami nagyon tetszik a kidolgozásnál, hogy mind szereplők és azok ruházatai, mind a környezet sérül az ütközetek alatt. Szakad a ruha, sebződnek a testek, a növénytakaróban zöldellő föld akár egy izzó vulkanikus kráterré is formálható egy nagyobb támadás során. Grafikai terén még Wii-n is kiváló a program!

Dragon Ball, pour un idéal, combat glacial du bien contre le mal

A játék Wii-n is hozza az elvárt minőséget, sőt egy picit hozzá is tesz. Minden Dragon Ball rajongónk ajánlom a beszerzését, akik meg analfabéták a témában, azoknak is ajánlok egy próbát vele, főleg úgy, hogy Wii-n túl sok konkurens nincsen a témában.

Du bien contre le mal...

Végére egy régi kedves történet. Hatalmas konzolos kockulás, mindenki matt részeg, de legfőképpen Roxx. PS2 a tévé előtt, benne a Budokai 3. Négy órája pörög a lemez, mindenki visít, szakad. Roxx üvölt: BÍÍÍÍÍMM A TESTIBEEE! KÜLDJED NEKIIII! BÍMM! BÍMM! BÍMMM! Oldern betegesen nevet, Krug szentségel, fergeteges a hangulat. Hatalmas ütközetek, felejthetetlen este, ez a Dragon Ball Budokai Tenkaichi 3!

Kenny

DBZ: BUDOKAI TENKAICHI 3

ATARI / NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, online, 16:9, progressive scan

✔ rengeteg szereplő, hatalmas tartalom, a sorozat rajongóinak maga a kánaán
X az online mód használhatatlan, a zene lehetne változatosabb, nem pontos a kontroll

8 pont

FIGYELEM!

Bolti eladói munkakörbe fiatal, video- és számítógépes játékok terén jártas kollégákat keresünk azonnali belépéssel, alábbi üzleteinkbe:

» Budapest «

A fényképes önéletrajzokat a bzsolt@576.hu e-mail címre várjuk „Budapest 576" jeligére!

» Debrecen «

A fényképes önéletrajzokat a bzsolt@576.hu e-mail címre várjuk „Debrecen 576" jeligére!

» Szolnok «

A fényképes önéletrajzokat a bzsolt@576.hu e-mail címre várjuk „Szolnok 576" jeligére!

576 KByte ÜZLETEK









LOVAK A SZOBÁBAN







Vége van a nyárnak, hűvös szelek járnak, Dzsoniboy meg örül ferráris játékának. Bár magát az autómárkát nem becsüli, de erről nem a piros autók tehetnek…

Ám ne csavarodjunk afféle téveszmébe, hogy a game az F1 fanboyokra alapozva esetleg a hagyományos autósjátékosok számára élvezhetetlen lenne! A System 3 (kik kezdetben megalkoták az Last Ninját vala – áldassék a nevük!) szerencsénkre egy minden szempontból profi terméket gyártott le, amely betöltés után egyből magára húzott egy 60 megás update csomagot. Ezután már csak pozitív meglepi ért, egyből a címképernyőn, ahol heroikus zene mellett azt vettem észre, hogy a Ferrari bizony 1080p-ben pompázik a képernyőn! Máris vidámabban tekeregtem a főmenüben, konstatálva a saját team alapításának tényét, egyéni szponzor matricákkal és effélékkel. Ez kell is, hiszen a nevet egy létező versenysorozat adta, amit 1993-ban alapítottak a burzsuj tulajoknak, hogy élesben is hajthassák a bérből és fizetésből vásárolt kedveskéiket. A szokásos versenymódok között akad egy autóskártya meccs is, amin nagy nosztalgiával élvezkedtem, de vannak természetesen 16 játékos online, arcade, és komolyabb trophy meg challenge versenysorozatok szokás szerint. Fel is mentem a netre, de igen kevesen találtattak, imigyen összesen három ismeretlennel nyomtam pár versenyt, akiből az egyik be is jelölt barátnak. Jó ez a netplay móka, de azért a Grid ebben jóval többet nyújt. Visszatérve a szinglizéshez, elsőnek az arcade részben száguldoztam, örömmel konstatálva a 1080p-s felbontás megmaradását és gyors kezelését! Nem tudom, a többi fejlesztő miért képtelen ezt támogatni, és furamód pár játék amcsi változata mellett az EU példányok csak 720p-sek, de végül is gyakorlati jelentősége nem sok van felénk. Azért látszik, hogy nem ez volt a fő cél, mivel például a visszapillantó elég ronda tükröződést produkál, és a motorháztetőn a táj sem reflektál túl szépen, legalábbis ebből a nézetből vezetve, mert nekem ez a megszokott és kezelhető. Van belső, műszerfalas lehetőségünk is, de ezt én nem nagyon szeretem, mert alig látok valamit, hiába ez a rendes autókban a valós vezetési pozíció. Egyébként mindig röhögök a szimulátor vs. arcade vitákon, mert a mindenféle tényeket felvonultató felek olyanok, mint akik saját tapasztalat hiányában szexképek alapján beszélnének arról, milyen lehet a képen látott nővel a valóságban a dolog. Így most is csak fogadjuk el, hogy a technikai konzultáns szerepére felkért Bruno Senna szerint a lemodellezett autók fizikája és kezelése erősen megközelíti a valóságosat, aki meg nem ért ezzel egyet, az legyen szíves vele lerendezni. Természetesen nem kell egy igazi Ferrarit bevállalni virtuálisan, hiszen a szokványos segítségek, úgymint például a kipörgésmeg a blokkolásgátló állítgatásával mindenki a megtalálhatja a neki megfelelő autókázási körülményeket. Ezek aztán majd levonódnak ugyan az éles versenyeken elérhető bónuszokból, de legalább nem a falat, meg a körülöttünk pörgő tájat nézzük egy kövérebb gázfröccsnél.

A falról jut eszembe a törésmodell, ami sajnálatosan eléggé silány lett, mivel igen nagy sebességgel kellett a betonfalba csapódnom ahhoz, hogy letörjön az első spoiler, és némileg berepedezzen a szépvédő. De fogjuk rá, hogy ezek ilyen speciális versenykörülményekhez megerősített autócsodák. A többi autó szerencsére nem nagyon amortizált le, mivel igen fényes értelemmel megáldott sofőrökkel jönnek ki a pályára. Az útról letúrni ugyan nem lehet őket, mert egyből reagálva visszahúzzák a kormányt, de nem rendelkeznek a sok más játékban megfigyelt csőlátással, imigyen a tökéletes nyomvonalon kívül mást is látnak, helyezkednek, életszerű hangulatot teremtve. Kipróbáltam a látótávolsági tesztet is, vagyis megálltam az út közepén egy gyors egyenesben, de jól kikerülgettek a többiek. A nehézség szintén jól eltaláltatott, mert bár az első pár versenyemet megnyertem, később örültem, ha a középtájon meg tudtam tartani a pozíciómat.

A kezeléshez visszatérve azért nem csak pár csúszka variálására van lehetőségünk, mert a rendes versenyzésnél megengedett a fenékmagasság, felfüggesztés, lengéscsillapítók, anti-roll áramkör és kerékszögek variálására, amikkel tényleg úgy állítjuk be autónkat, ahogy nekünk tetszik. Ha nézegetitek a képeket láthatjátok, hogy ezen opciók mellett azért a kinézetet sem hanyagolták el. Az autók precízen lemodellezettek, de maga a pálya is nagyon jól nézett ki. Picit ugyan kissé tempera- vagy vízfestékszínűek a dolgok, de lehet hogy csak nekem, ugyanis az allergia miatt viszkető szemeimet vakarás címén szinte már visszanyomtam az agyamba. A sebességérzet növelése céljából az oldalt elsuhanó kép kapott egy kis mozgáselmosást, szóval a „nincs sebesség, áll a táj" mantrázók legyenek elégedettek (és menjenek metrózni, ugyanis a sebességérzet az egyik legcsalókább valami a világon). Ám nem csak idealizált napsütéses időben sétakocsikázhatunk, merthogy vannak esőversenyek is! Ezekben persze az autók is érzékenyebbek, ahogy az kell, de sokkal jobban feltűnik a táj megváltozása. Annyira jól eltalálták a vizes aszfalt kinézetét, hogy ilyet nem is tudom, mikor láttam utoljára. Emellett fújja a szél az esőt, belső nézetben ablaktörlő tisztítja a szépvédőt, nagyon ott van az egész. Egyedül talán az autók verte esőfüggöny nem elég nagy, bár ezt végül is betudom a védett kerekeknek.

A **Ferrari Challenge** általam jónak találtatott, 16 pályával, az összes F modellel, és sok letölthető tartalom ígéretével – ajánlom néktek!

Dzson Enzo Dzsonzo

MARTIN BELESZÓL!

Nem az a játék, amiről oldalakon keresztül fognak vitázni a nethuszárok, de ha nagyon rá vagy gerjedve az autóversenyekre, egynek szerintem mindenképpen jó. A sokféle Ferrari – egészen régi, klasszikus modellek is vannak benne! – vezethetőségének lehetősége kifejezetten izgalmas opció. Stílusát tekintve valahol a szimulátor és arcade között halad, félúton, de egy biztos: nem az a tipikus játéktermi száguldás, annál valamivel összetettebb.

FERRARI CHALLENGE: TROFEO PIRELLI

SYSTEM 3 ARCADE SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: WII, PS2, DS, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos (16 online),
720p/1080p, 61 mb hdd

✔ szépen kidolgozott kocsik, élvezetes versenyek
X grafikai apróságok, nincs osztott multi

7 pont

DR. JEKILL ÉS MR. HIDE










Milyen az már, ha egy főgonosznak kikiáltott, és rút goblinszerűségek hordáival manipuláló, mindenható bajkeverőnek jó cselekedeteket kell végrehajtania? Az Overlord témája legfőképpen ez. Adva van egy felélesztett Dark Lord, egy újjáépítendő Dark Tower, és egy világ, amit a hatalmunk alá kell újra vonnunk. Sajnos nem kapunk bő információt az előzményekről, vagy hogy kik vagyunk és miért, meg úgy általában semmiről, egyszerűen csak felébreszt minket Gnarl, aki az aktuális betanító karakter szerepét is játssza a Minion Master cím mellett. No igen, minion... Bár egy éve Csipi írt a játék X360-as változatáról, megkímélve benneteket az előbányászásától, most leírnám a főbb irányvonalakat.

Szóval, (anti)hősünk brutkó kinézete ellenére elég visszafogott harci és egyéb cselekményeket képes végrehajtani, ám épp ezért tartja a lényhordáit! Ők azok a kopasz goblinfélék, kik akadékoskodás nélkül mennek urukért a tűzbe, szállnak szembe a legvadabb ellenségekkel, vagy éppen áldozzák fel magukat a gazda egészsége, vagy manája érdekében, a megfelelő oltárnál. Hogy mennyit idézhetünk meg belőlük, az a játékbeli előrehaladásunktól és a leölt birkák meg egyebek begyűjthető életerejéből származtatik. Fajtájukat tekintve pediglen négyféle van belőlük, amiket színük különböztet meg. A barnák harcolnak és erősek, a pirosak a tűz mesterei, a zöldek sunyin hátulról mérgezik meg áldozataikat, a kékek pedig gyógyító képességekkel vannak felruházva. A figurák irányítása nagyrész manuális, vagyis odaterelgetjük őket, ahol tennivaló akad, de célpontkijelöléssel rá is uszíthatjuk őket bárkire vagy bármire, esetleg egy megjelölt hely védelmére rendelhetjük szolgáinkat. Harci erőnk is nagy részben tőlük függ, de emellett hullarablás címén jópofán felszedegetik az elhalálozott ellenségek védő és támadó fegyverzetét, a jobb munkavégzés érdekében. Azért a Lord sem teljesen védtelen, ugyanis az egyhangú csapkodáson kívül négyféle varázslást képes véghezvinni. A tűzzel nagyszerűen felgyújthatók komplett búzatáblák a bennük lapuló hobbitokkal, a Domination az ellenségeket befolyásolja, a pajzs az ugye védekezős cucc, a Minion meg hűséges izéinket motiválja és teszi hatékonyabbá. Ezen dolgok egy részét a letölthető demóból mindenki jól lecsekkolhatja, amit ajánlok is, mert ugyan a game érdekes, de úgy érzem, nem mindenki tudja majd élvezni. A játékmenet nem unalmas, mindig kapjuk az újabb küldetéseket, meg lehetőségeket (fegyverkovácsolás a toronyban, Úrnőnk szeszélyei, Abyss kapuk), csak valami hiányzik belőle, ami kerekké és összefogottá tenné a cuccot. No, azért nem olyan rossz ez, csak például nem mindenki tudja beleélni magát egy gonosz/jó központú, némi stratégiai érzéket is igénylő akciós szerepkörbe.

A kettősség azért áll fent, mert főgonoszunk ugyan rendelkezik egy nagy sötét toronnyal (ami egyelőre romokban hever), meg durván kinéző páncéllal, valamint a hozzá való harci eszközzel, de alapvetően segít a birodalomban élő paréjoknak, kik viskókban tengetik nyomorult életüket, és a földet túrják tököt termesztve, vagy óriáspatkány feldolgozó manufaktúrában tevékenykednek. Ám ha valami ok miatt elkezdjük őket leöldösni, merő passzióból vagy inkább az értékesebb életerejük miatt, korrumpálódunk és gonoszodunk. Egy idő után a parasztok megelégelik eme mivoltunkat, és támogatás helyett jól nekünk támadnak kaszával, meg egyéb folklór eszközökkel. Hogy ki mit tart szem előtt, az rá van bízva, de megfelelő gonoszsági állapotban más lesz tornyunk fejlesztési lehetősége, más varázslatokat tanulhatunk, és más színezetű szolgákat fejleszthetünk. Gonoszodni persze lehet még sok egyébbel is, például a házaik lerombolgatásával, de erre majd mindenki rájön.

Egyébként engem ez a minion dolog erősen emlékeztet a Kabuto nevű játékra a régvolt időkből, nem csak a kis lények machinálása miatt, hanem abban is ilyen jellegtelen grafika és kidolgozatlan animáció volt. Ebben a világban mintha nem lennének részletek, elnagyolt karaktermodellek és béna színpaletta jellemzi a tájat, amin csak ront a PS3 változat hagyományos recézése, az élsimítás hiánya miatt. Ennél egyébként engem jobban zavart a mozgások, ugrások és egyéb, alapszintű fizikát kívánó effektek kula kivitele, amitől olyan az egész világ, mintha papírból épült volna fel, a lényekkel együtt. Nincs semminek súlya, a mozdulatok darabosak és nélkülöznek mindenféle naturalizmust. Hiába a sok rombolható dolog, szétverhető hordók meg effélék, ha a sokéves PS2-es Baldur's Gate engine-s gamék mindenben verik – a felbontáson kívül – ezt a látványvilágot. Na, de ne keseredjünk el, hiszen a Sony-s next-gen verzió tartalmaz egy X360-hoz csak külön beszerezhető extra küldetéscsomagot, végre nem fekete semmit nézhetünk töltögetés közben, hanem szép képeket, valamint kaptunk egy kis ingame térképet a jobb tájékozódás érdekében.

Akinek multiban támad kedve gonoszkodni megteheti, akár osztott képernyőn, akár netre kötve, ahol egymás ellen vagy kooperatívan bizonyíthatjuk lordságunkat, bár a game nem a többjátékos módusáról lesz híres. A netes multit ki akartam gyakorlatban is próbálni, de egyszerűen nem találtam aktív csetepatét, amibe beszállhattam volna, így a multizást maximum barátok között ajánlom, mert a kommuna elég kihalt. A kezelhetőséget azt hiszem még nem említettem. Az egyik joy az uraság, a másik pedig a minion-csoport irányítására szolgál, és véleményem szerint igen könnyű elsajátítani a különféle mozgásokat és parancsolatokat. Bátran ajánlgatni nem merem a stuffot, mert én is csak olyan másfél óra után kezdtem érezni a feelinget, de arra nem volt elég, hogy elgondolkozzak egy saját példány beszerzésén.

Overdzson

MARTIN BELESZÓL!

Csipi kilencet, Dzson hetet adott az Overlordnak, tehát az igazság minden hivatalos emberi számítás szerint valahol a kettő között kéne, hogy legyen... de nincs. Az Overlord ugyanis egy olyan game, amely erősen megosztja a közönséget. Tényleg szedd le a demót, és azután dönts a vásárlásról. Szóltam.

OVERLORD: RAISING HELL

CODEMASTERS
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos (2 online, coop)
720p, 473 mb hdd

✔ érdekes játékmenet, humor
X közepes grafika, gyenge történet

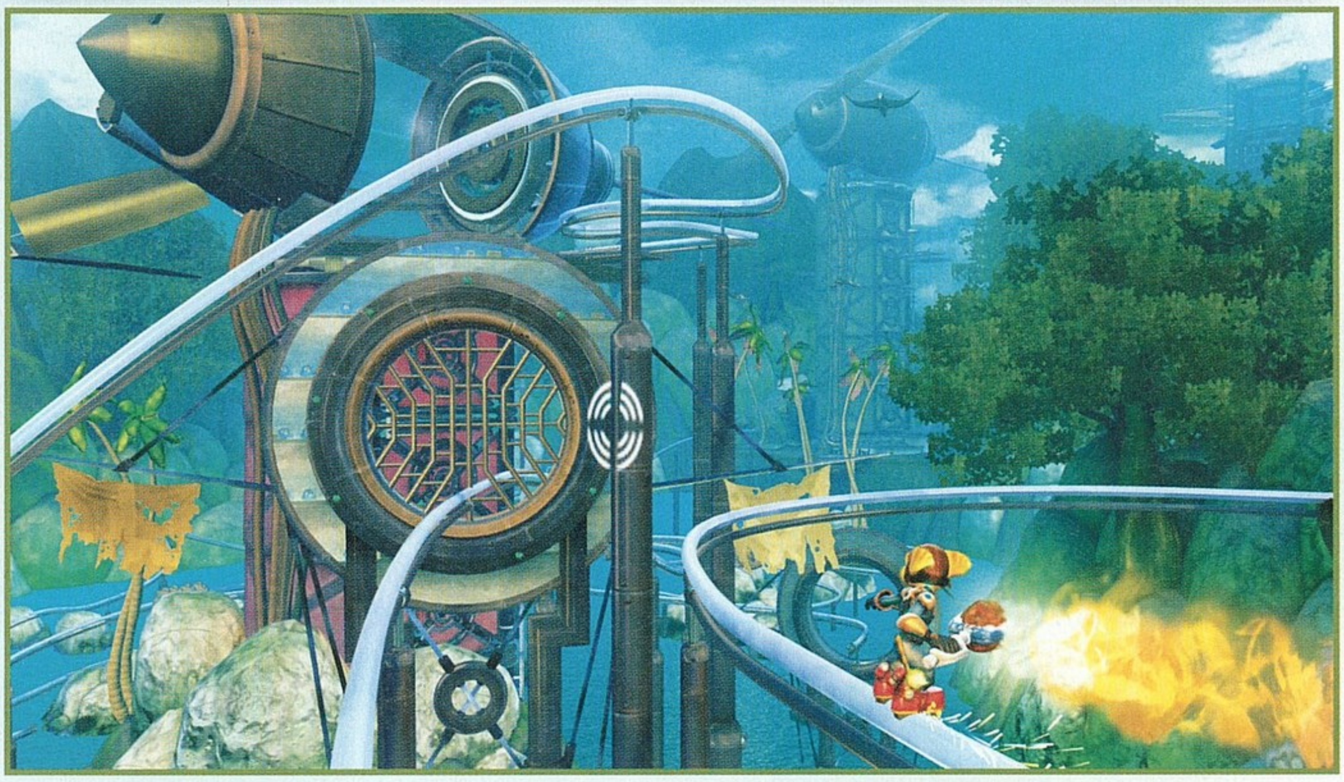
7 pont

KINCS AMI NINCS









Nem kérdéses, hogy az internet korát éljük a játékiparban (is). Ám ez szerencsére nem csak az aktuális javítócsomagok letöltögetésében nyilvánul meg, hanem például az alant látható új R&C fejezet megszerzésében is, amennyiben képesek vagyunk kissé macerás módon fizetni érte a hazánkat még mindig magasról lekulázó PS Store-ban – vagy megvárjuk a lemezre nyomorgatott változatot, amely biztosan kapható lesz az 576 shopokban is. Egy biztos: nem kell oltári nagy várakozással tekinteni eme esemény elé, mivel ugyan kultuszszintű alkotásról van szó, ám ha engedem a gonosz énemet szóhoz jutni, az azt mondja, hogy ez a game inkább egy vaskosabb előzetesnek felel meg, mint egy újabb teljes, komplex történetnek a páros életéből.

Az alaptörténet folyománya szerint ugyebár a törpe robotot elvitték az onik, imigyen füles barátja inkább páratlannak lenne nevezhető, mint párosnak, de a sors ebben a részben mellé adta Talwyn Apogee kisasszonyt. Ő ismerős gondolom, neki volt a két idióta harci robotja a Tools-ban, és sajnos most sem vehetjük őt a kezünkbe – úgyértem az irányítását, imigyen szerepe megmarad statiszta szinten. További ismerős szereplőként feltűnik a Rozsdás Peti (Rusty Pete) elnevezésű robotkalóz, aki állapotából ítélve állandóan petróleumos befolyás alatt áll, ami nehéz sorsát hivatott ellensúlyozni, lévén ő volt Slag robotkalóz-kapitány csicskája (most pedig Ratchet csicskája ugye). A főkalóz szintén látható ebben a fejezetben, és ez most ilyen poén volt, hiszen a mechanoidnak csak a feje szerepel, amit Peti hurcol egy botra tűzve. Sőt, a történet átvezetéseit is ők adják elő, kissé egyszerű, ám stílusos grafikai körítéssel, szóval az alaptéma a főcímzenétől kezdve az ellenségekig a kalózos stílusra épül.

Hőseink Clank és az onik után nyomozva találnak egy szerkezetet, amit egy bizonyos Darkwater kalózkapitány készített pont az Oni dimenzióval történő kommunikáció céljából. Sajnálatos módon az említett gépkalóz már nem funkcionál (elhalálozott), imigyen a masina beindítása körülményes lészen, aminek örülünk, hiszen ez ad a játékosnak olyan 3-4 óra felhőtlen szórakozást. A körülményesség a kalózhajóflottán kezdődik, ahol újfent megcsodálhatjuk az esőtől nedves acélfedélzetet, meg a szélben lengedező antennás jelzőoszlopokat. A kalózos pálya afféle bemelegítés, ami után egy szigeten találjuk magunkat. Ez is deja vu érzést keltett bennem, de hát ez nem csoda, lévén az eredeti modellekből és grafikai elemekből építkeztek az alkotók. A rájaként repdeső halakkal meg piros rákcsiga ellenségekkel benépesített részen konstatáltam, hogy a mágnescsizmát meghagyták, meg végül is elég sok fegyver és kütyü elérhető maradt, hiszen csak robotkánk képességeit kell nélkülözni. Ennél fogva nem repkedhetünk, marad az ugrálás. Eme hiányosságot kompenzálandó elég sok helyen találkozunk rugós kilövőkkel, amikre ráállva és ugorva egyet elég nagy távolságokat hidalhatunk át. Sőt, egy másik extra elemet is kapott a játékmenet, ami Ratchet multifunkcionális szerelőkulcsának telekinetikus képességét jelenti. A hivatalosan Kinetic Tethel elnevezésű effekt azt teszi, hogy bizonyos távolságról megragadhatunk általa bizonyos tárgyakat, minekutána azokat húzni-vonni szükségeltetik a továbbhaladásunk érdekében. Jellegzetes felhasználása a távolugró eszközök felhúzása és olyan platformok pozícióba taszigálása, amiken átugrándozva juthatunk tovább. Néha kisebb párbeszédbe is elegyedhetünk a szereplőkkel, mindenféle jópofa kérdést feltéve vagy válaszolva az övékre. Sőt, a papagájos csempész is feltűnik a színen, bár most csak egy küldetésként beépítendő alkatrészt, valamint egy darab fegyvert lehet venni tőle, az Alpha Disruptort. Sajnos a notórius csavargyűjtőket ez nem nagyon motiválhatja, viszont másra meg nem lehet költeni a begyűjtött apró dolgainkból, mivel se fegyver, sem pedig páncélárus nincs a bolygón.

Van ellenben pár barlang, amikben megismerhetjük az újításként elkönyvelhető fény-árnyék alapú metódust. Ez annyit jelent, hogy vannak rút, piros szemű, denevérféle állatkák, amik nekünk rontanak, és nem nagyon lehet velük semmit csinálni. Kivéve, ha felszedünk egy kisméretű és zölden foszforeszkáló békafélét, és szerencsétlent úgy hurcoljuk magunk előtt, mint a fáklyát szokás! Ettől a pirosak megrémülve elmenekülnek, Ratchet pedig tovahaladhat. Felvenni a békafélén kívül még lávadarabnak kinéző izzó sziklákat is lehet, amik lezárt ajtók széttörését szolgálják. Ajtót nyitni némi logikai feladvány megoldásával is kell majd, például italt keverni a robotpincérnek (némi angoltudás kell hozzá), fejből megismételni pár orgonafutamot, és összerakni egy árnyképet.

Hogy ezek fényében megéri-e eme letölthető fejezet? Budget áron kapunk olyan hat pályát, egyetlen bolygót, sok harcot és sok ügyességi elemet, és a kedvencünket pár óra erejéig. Hát nem tudom. Gyűjtőknek biztosan megéri, de aki nem tudja mi ez, az előbb a teljes nagyjátékot játssza végig. Pláne, hogy a következő letölthető epizódot 2009 valamikorra ígérik...

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Ide mindenképpen be akartam írni, hogy mennyibe fog kerülni nálunk a lemezes verzió, és hogy mikor érkezik, de sajnos nem sikerült megtudnom. A programról annyit, hogy ebben végre tényleg ugrálni kell, szóval ez a szó szoros értelmében platformjáték.

RATCHET & CLANK: QUEST FOR BOOTY

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos, 720p,
3.5 gb hdd (install)

✔ új kalandok várnak ránk
X kevésnek érzem, a folytatás meg 2009-ben...

6.5 pont

SZÓLJON A RAGNA-ROCK!





„Aki szörnyekkel küzd, vigyázzon, nehogy belőle is szörny váljék.”
(Friedrich Nietzsche)

GERMÁN MITOLÓGIA

A kezdeti semmiben, amikor a világ még csak egy hatalmas szakadékból állt *(Ginnungagap)*, alakult ki a jég és köd *(Niflheim)*, valamint a tűz *(Muspell)* országa. Niflheimben keletkezett **Ymir**, az óriás, valamint **Audumbla**, a hatalmas tehén. Ymir alvás közben izzadni kezdett, és hónaljából egy nő és egy férfi bújt elő, akik később gonosz óriásokat nemzettek. Később egy Bor nevű óriás unokájaként született meg **Odin**. Ő és testvérei megölték Ymirt, mert dühösek voltak rá az óriások elszaporodása miatt, és megteremtették belőle a világot. Testéből lett a termőföld, koponyájából az ég, véréből a folyók és tengerek, csontjából a hegyek, hajából a fák, bokrok, fogaiból pedig a sziklák. Muspellből szikrákat fogtak és felhajították az égre; ezek a csillagok. Az Ymir testéből előbújt törpék a Föld négy sarkán állnak, ahol az eget tartják: *Észak, Dél, Kelet és Nyugat.*

Mikor Odin és társai az erdőben sétáltak, meglátták két fatörzset, és ezekből megteremtették az embert. Odin életet adott; Loki megformálta arcukat, látni, hallani és beszélni tanította; Hönir értelmessé tette és járni tanította őket. Így született az első emberpár, *Emba* (szilfa) és *Azkr* (kőrisfa) – tőlük származik minden ember.

Az Edda (a germán legendákat összefoglaló kevert műfajú mű) szerint a hatalmas kőris Yggdrasil-fa alkotja a világot. Gyökerei a mélybe nyúlnak, köztük megszámlálhatatlan kígyó nyüzsög, egyik gyökere pedig egészen az Alvilágba ér, **Mimir** óriás kútjáig, mely a bölcsesség forrása. Másik gyökere az örök fagy birodalmáig, Niflheimig ért el, északra. A harmadik pedig Azgardba nyúlt, az istenek lakóhelyéig. Az Yggdrasil törzsén mókusok szaladnak, és lombján, melyen a felhők fészkelnek, egy sas ül. Ez az a fa, melynek lombjáról egy szarvas legel, és tövében az emberek világa pusztulásra van ítélve. A gyökereit **Nidhögg** sárkány rágja. Mikor a fa elpusztul, eljön a világvége. De amíg Yggrdasil elég vizet és táplálékot kap, nincs ok aggodalomra. Az öntözéséről három istennő, a **Norna** gondoskodik, akik a jövőbe látás képességét birtokolják: *Urd* a múlt, *Verdande* a jelen, és *Skuld* pedig a jövő.

A fa ágain mindenki kényelmesen elfér. Középső ágain az emberek, a legfelső ágain az istenek élnek. A földön, **Midgard**ban laknak az emberek, **Azgard**ban az istenek, és **Jotunheim**ben az óriások. Midgard és Azgard egy szivárvánnyal van összekötve. Ezt a hidat az istenek építették, és a valkűrök kísérik át rajta a hősi halottakat az istenek világába.

Azgard az istenek otthona, központi épülete a **Valhalla**. Ide jutottak a hősi harcban elesett férfiak, akik hajnaltól napestig gyakorolhatták harcművészetüket. Bőségben mulatozhattak, bőven volt számukra étel és ital.

Az istenek két nemzettségre oszthatók: *Ázok* és *Ván*ok, melyek harcban álltak egymással. Az Ázok között Tyr, Odin és Thor a legjelentősebb, a Vánok között pedig Baldr, Freyr és Freyra.

*A **Ragnarök** („az istenek végzete”) a világ végén vívott csata, amelyet az Odin vezette istenek és a Lokit is soraiban tudó óriások vívnak majd meg. Ebben az összecsapásban nem csak az abban résztvevő istenek, óriások, és egyéb teremtmények többsége hal meg – a csata végén a világon minden és mindenki elpusztul.*



BALDR NYITÁNYA

Eredetileg úgy gondoltam, semmilyen komolyabb bevezetőt nem teszek a játék bemutatása elé, ám sok-sok óra őrült gombnyomkodás után bebizonyosodott, hogy magáról az akcióról olyan sokat úgysem lehet papírra vetni, ezért inkább egy kis összefoglalóval kezdtem a sort, hogy akit érdekel a **Too Human** sztorija, az jobban képben legyen a germán mitológiával kapcsolatban, amelyre egyébként száz százalékban épül a TH sztorija. Éppen ezért (mivel az előbb csak egy zanzásított verziót olvashattatok) érdemes utánanézni a teljes mitológiának, ami rendkívül érdekes és izgalmas pillanatokban bővelkedik.

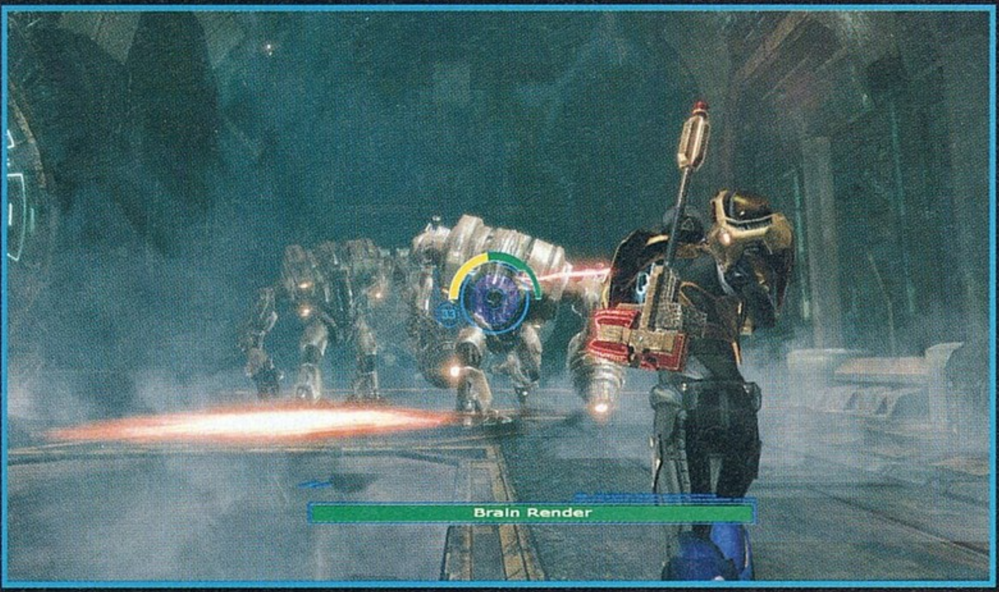
Ahogyan az immáron sok-sok éve készülő játék is, amely még az első Playstationre lett bejelentve, majd átköltözött Gamecube-ra, hogy végül az X360-as újgenerációs gépre jelenjen meg – egy trilógia első részeként. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy meglátszik a jó pár évnyi munka a kész terméken, de legyen, elfogadjuk Denis Dyack indulatoktól sem mentes megnyilvánulását azzal kapcsolatban, hogy a tényleges fejlesztés csak az utóbbi négy évben zajlott (hat évig csak beszélni valamiről szintén nem erény – csak megjegyzem).

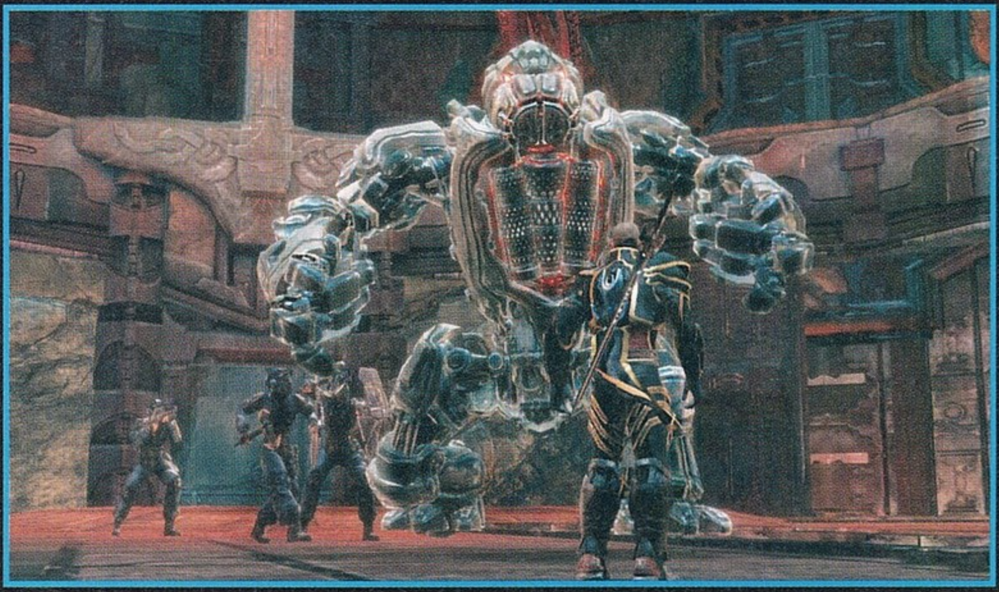
A lényeg azonban, hogy Baldr itt van, a Ragnarök a küszöbön áll, Loki gépesített csapatai folyamatosan ostrom alatt tartják az Ázok népét, akik irányításunk alatt – kiegészülve olyanokkal, mint például Thor – igyekeznek visszaverni a támadókat, mielőtt már túl késő lenne. De tudjátok mit? Csapjunk a húrok közé, jöjjön a metál!

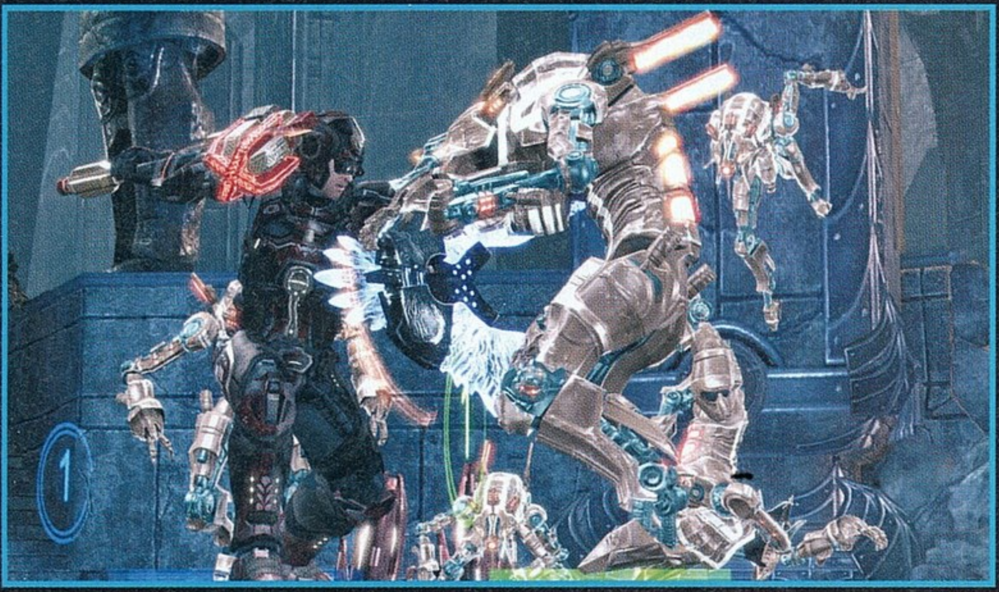
MIDGARD ÉS AZGARD KÖZÖTT

Amennyiben nekivágunk a történetnek, kiválaszthatjuk a nekünk tetsző kasztot, amelyikkel végig akarjuk rombolni a játékot (fegyverekben, küzdőstílusban van a különbség – nem mindegy mondjuk, hogy duplakarddal, hatalmas kalapáccsal, vagy éppen egy ember nagyságú gépágyúval óhajtasz zúzni a Valhallába vezető úton), aztán jöhet a többórányi zúzda, amely a Diablo, a Dynasty Warriors, és a DMC/GoW legjobb hagyományai szerint lett összetákolva. Alapvetően azért nem sokat lehet írni a játékmenetről, mert minden a legegyszerűbb módon zajlik, avagy mész a téged vezető, előre meghatározott csőúton, és igyekszel mindenkit a legjobb tudásod szerint áttéríteni Odin seregébe. Persze ez sokaknál (senkinél) nem működik, így inkább legyakod a még mindig „Loki az Isten!”, „Izi Ragnarök, öcsém!”, „Hogy a valkűrök lovagoljanak meg, bazzeg!” kezdetű népi rigmusokat skandáló tömeget. Egyedü-











li meglepetés az, hogy a hagyományos gombokkal nem tudsz küzdeni (ezek az ugráshoz, guruláshoz, egyéb akciókhoz szolgálnak), a ravaszok csak a varázslatokhoz és lőfegyverekhez funkcionálnak, így felmerül a kérdés, akkor a szúró/vágó/ütő fegyvereknek látszó tárgyakat mivel vesszük igénybe? A válasz: a jobb analóg karral, amely opcióval megszűnik a normál kamerakezelés, ami ezúttal átvált automatikusba, illetve ha finomítani kell rajta, azt egy egyszerű gombnyomással (bal felső flipper) megoldhatjuk, mikor is a hátunk mögé kerül a kameraman.

Ezen felül vannak a fejlesztések (skills), a felszerelésünk igazgatása (equipment), amely menüpontokat a start lenyomása után érheted el. Természetesen a skills-t csak a szintlépésekkor lehet állítgatni a kapott pontok alapján, a felszerelésünket pedig többnyire az ellenfeleink által elejtett cuccokból kapjuk, plusz a vöröses-sárgásan villogó kis tornyokból is kinyerhetünk ezt-azt.

Nagy feladatok nincsenek. Eljutni egyik pontból a másikba és legyakni mindenkit. Néha kikerülünk a virtuális erdőbe (térbe), ahol egy-egy kaput kell megnyitnunk különleges képességeinkkel, de ezen kívül semmi, ami akár csak egy kicsit is megmozgatná bármelyik részünket az ujjunkon kívül. Igazi egyszerű és a legősibb ösztöneinkre ható henteléssel állunk szemben.

SZÓLJON A RAGNA-ROCK!

A program már az első pillanatban megfogott. A kis csirke Baldrommal nekiindultam a sötét és fémes folyosókon, miközben mechanikus démonokkal küzdöttem meg a csapat többi tagjának oldalán, de a zene (kórusok, melankolikus vagy éppen pattogó és monumentális dallamok), és a stílus akkor is tetszetősnek tűnt. Aztán haladtam előre a történetben, megtörtént az első szintlépésem, megszereztem az első aranysisakom, amely kiváló kiegészítője lett páncélzatomnak, vagy éppen kijutottam az erdőbe, amely ürességével és mégis tiszta természetességével vált kedvencemmé – mindez hatalmas élmény volt!

Ezek után persze jött az a tipikus eset, amikor a játékos beleesik egy programba, amely magával ragadja, és nem engedi kiszállni egészen addig, míg a le nem tudta a stuff minden egyes percét. Így jártam. Róttam az utakat, fejlesztettem magam és páncélzatom (millió és egy lehetőség van, amivel egyedibbé – sajáttá – tehetjük karakterünket), finomítottam a harci stílusom – így amikor már valóban hordákban támadtak ránk a démonok, képes voltam arra, hogy ide-oda cikázzak köztük, és úgy csapjak le rájuk, hogy ők hozzám sem érnek. *Megidéztem Fenrir erejét, vagy éppen a nagy medvét.* Szét akartam rúgni az Istenek s*ggét, de legfőképpen Lokiét, hogy aztán a Ragnarök szemébe nevessek, miközben én lovagolom meg a valkűröket. Ez egy ilyen játék. Hősies, férfias… a *300* a germán mitológiába öntve. Az igazi metál, a féktelen erő és vadság.

Természetesen mindezt kettesben is nyomhatod, amennyiben gold előfizetéssel felkapaszkodsz a netre, és kiválasztod a co-op módot, ami azért odaver rendesen. Egy ilyen program kettesben, vagy akár négyesben még nagyobb élvezet! Bár Thor társul hozzánk a szingli kampány alatt is (és ahogy elvárnánk, hatalmas kétkezes kalapácsával vág rendet az ellenfeleink sorai közt), ahogy néhány viharvert közkatona is, azért az emberi játékosokat még mindig nem pótolhatja egy futkározó programsor. A többes játékon kívül vannak még/lesznek még letölthető kiegészítések (plusz pályák, fegyverek és páncélok), így tényleg érdemes odafigyelni a TH online lehetőségeire.

MARTIN BELESZÓL!

Azt mondom, a Too Human maga a végletesség. Pazar, monumentális, elképesztő, grandiózus látványvilág, amely a Warhammer 40K-ból (is) merít. Idétlen, kellemetlen, nehezen megszokható harci rendszer. Hihetetlenül változatos fejlesztési szisztéma, fantasztikus fegyver és felszerelés választék. Vérgagyi programozási hibák (beragadás, eltűnés). Nagyon érdekes sztori, heroikus hangulat. Öngyilkosságba taszító halálanimáció. Nekem maximálisan bejött. Más egy nap múlva eladja.

BELÉPŐ A VALHALLÁBA

Megmondom őszintén, hogy ugyan nagyon kellemes csalódás lett számomra a Too Human, azért van nem kevés komoly negatívuma is.

Ad1: Nem túl változatos. Megyünk a hűvös fémfalak között és ütlegelünk. Legalább néha lennének csaták egy-egy külső helyszínen, méghozzá olyan igazi nagy csaták… elvégre az istenek háborújáról van szó. Hiányolom a helyszínek változatosságát, illetve a monumentális összecsapásokat. A hangulat így is üt… így is nő valami annak a játékosnak a lába közé, aki nőneműnek született (avagy tökös egy game ez), és nekiáll a Too Humannek (már ha sikerül beleélnie magát), ám ha már ennyit vártunk rá, akkor igazán nagyot kellett volna robbantani. Persze, a Diablo sem arról híres, hogy folyamatosan változik a táj, de… és akkor is de.

Ad2: A kamera. Jó ez az analógos kardozós megoldás, és többnyire az intelligens kamera is működik, de elég nehéz átszokni erre az irányításra, néha belegabalyodik az ember, plusz párszor az automata kamera is hajlamos rossz szögből/ügyetlenül mutatni minket.

Ad3: Grafikailag még erősíthették volna a projektet. Nem csúnya, sőt… ám időnként mégis olyan érzésem volt, hogy nem vitték túlzásba a kidolgozottságot. A páncélok, a főbb karakterek gyönyörűek, az összkép viszont picit fura. Talán a környezet teszi?

Ad4: Na, ettől kiborulok. Tök jó, hogy ha meghalok, akkor jön egy nagyon szépen kidolgozott valkűr, aki elviszi magával a testemet, majd ezután a legutóbbi mentésnél kezdek újra (a mentések automatán jönnek), méghozzá úgy, hogy a háború pontosan ott tart, ahol befejeztük (akit már megöltünk, az halott is maradt), de az már nem annyira az, hogy ezt mindig végig kell nézni, nem lehet elnyomni. Az ember idegeire megy egy idő után. Bűnhődés elhalálozásunkért?

Ám ami hiba van, az csak ennyi. Emellett ott vannak a jó tulajdonságok, amiket már korábban is megemlítettem. A fejlesztési lehetőségek, az igazi hack & slash hangulat, a csodálatos zenék, az a közel tíz-tizenöt órányi élvezet, amit a szingli mód már önmagában nyújt, és akkor még ott az online is.

Persze ez csak egy szimpla kaszabolós program, így sokkal többet ne is várjunk tőle. Páran majd jönnek azzal, hogy de hol az innováció, meg különben is… és erről képesek lesznek hatalmas esszéket is írni, de nem kell rájuk figyelni. A nem a felsőbbrendűséggel és a sznob, elit társaságokba tartozással foglalkozó szimpla játékosok értékelni fogják a Too Humant, mert jó game. Már persze ha szereted a stílust. Egyedül a változatosság lenne fontos újítanivaló a program esetében, de erre minden esély megvan, azt figyelembe véve, hogy elvileg trilógiának szánják a címet – ha zöld utat kap a terv az első epizód fogyásának függvényében. Reméljük.

*De addig is barátaim, rúgjuk szét az istenek s*ggét, de legfőképpen Lokiét; idézzük meg az ősi erőket; vívjuk meg a fémes és heroikus küzdelmet; lovagoljuk meg a valkűröket; és mikor majd utunk végére érünk, együtt röhögünk a Ragnarökön, miközben lelkeink a dicső Valhalla ösvényére lépnek!*

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

TOO HUMAN

MICROSOFT GAME STUDIOS/SILICON KNIGHTS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

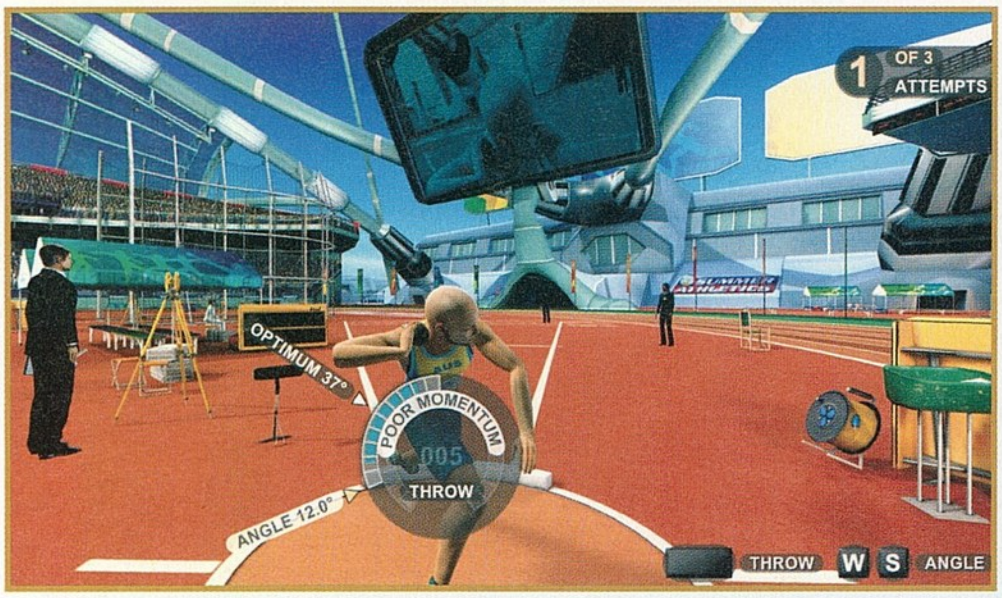
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

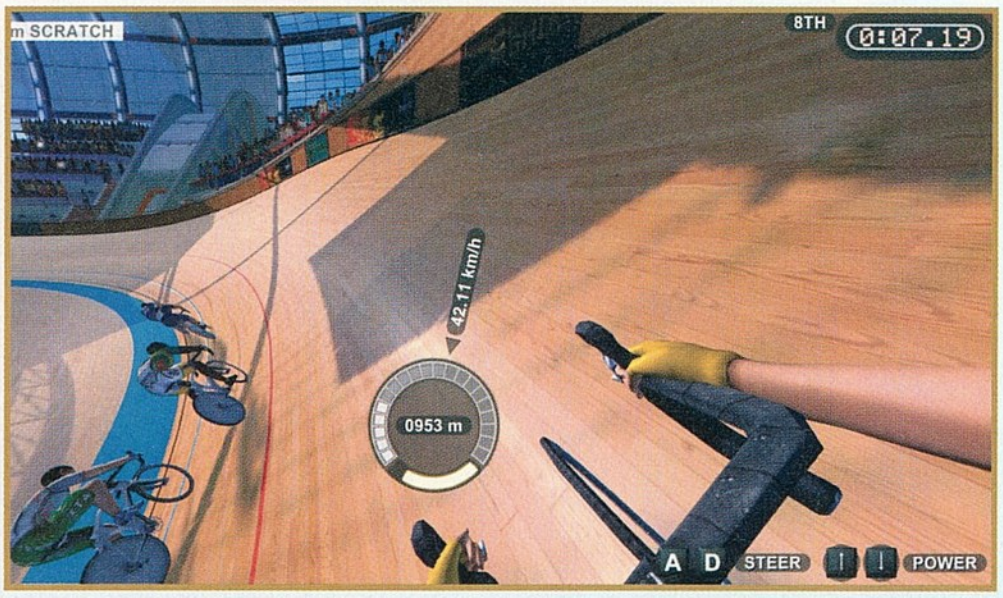
1 játékos (2-4 online)
dd 5.1, 720p, xbox live

✔ hősies hack & slash, germán mitológia, kókemény
X még bőven lehetett volna csiszolgatni, kicsit változatosabbá tenni

8 pont

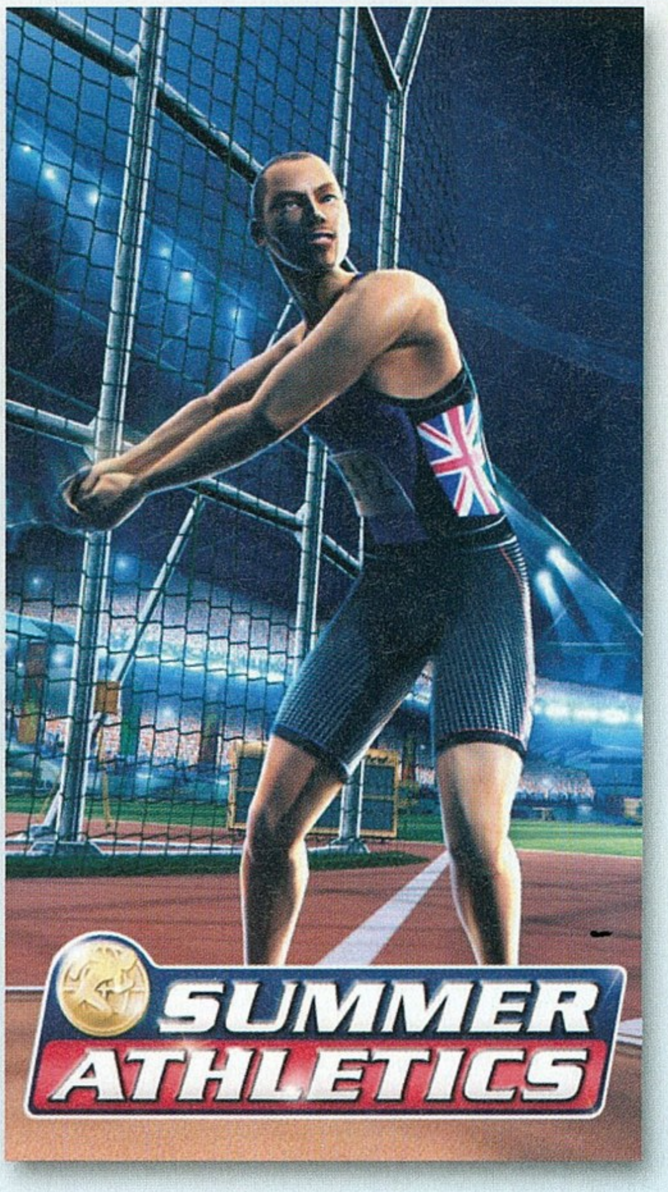
SZEREZZ SAJÁT ARANYAT!

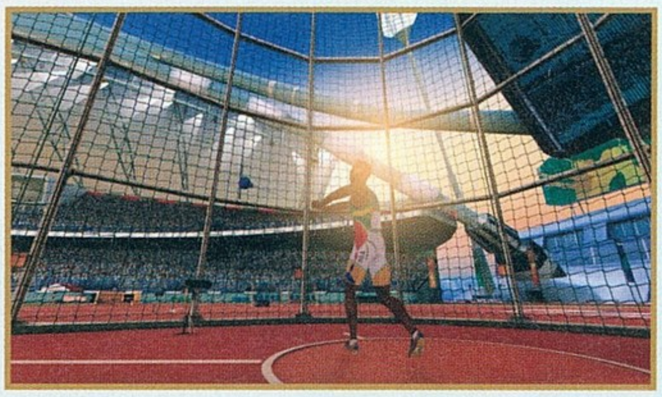














Gént kutatni, uránt bányászni, jó olimpiás játékot fejleszteni – nehéz melók. Tudás, erő, és a jó olimpiás játék esetében nagy adag kreativitás szükségeltetik hozzájuk. Az olimpia / atlétika interaktív feldolgozásának szándéka nem most értett először elhatározássá, már a nyolcvanas évek első felében is próbálkoztak vele, nem kevés sikerrel. A kor joysticktekergetős versenyjátékai az irányítókat kegyetlenül rombolták ugyan – mehettünk újabb adag Quickshotért Bécsbe az ötvenmárkás valutakeretből –, de játékélmény szintjén akkor még működtek. Azóta eltelt erős húsz év, a videojátékok ügye és komplexitása nagyot lendült előre, a mai akciójáték már nem egyenlő az akkori akciójátékkal, a műfajok döntő többsége előnyére változott. Az atlétikás anyagok viszont mintha megragadtak volna egy furcsa, az idő múlására kevésbé fogékony gödörben, ahol még mindig ezerkilencszáznyolcvanötöt írnak. A 2008-as olimpiai program – a Sega féle hivatalos, legalább is – továbbra is a gombok őrült nyomkodását, az analóg kar vad tekergetését tartja követendő példának.

Írom ezt úgy, hogy a **Summer Athletics** tulajdonképpen nem is olimpiás játék – és mégis az. A 2008-as Nyári Játékok idején jelent meg, a benne felvonultatott sportok innen válogatnak. Csak semmi sem licencelt, a cím sem, a stadionok sem, a sportolók sem. Ami nem AKKORA hátrány, egyrészt a Sega is csak a címre, meg az egy darab standionra adta át a megfelelő dollárkötegeket, másrészt pedig kvázi megvalósíthatatlan – a teljes körű jogvásárlás sok ezer sportolót érintene, éppeszű kiadó ennyi pénzt ilyesmiért nem ad.

Licenc ide vagy oda, az összehasonlításból furcsa módon mégis a rút, német fejlesztők által összedobott kiskacsa, a Summer Athletics kerül ki győztesen. Nem azért, mert annyira jó játék, hanem azért, mert jobb játék, mint a Sega / Eurocom páros által háztartási hulladékból összekalapált Beijing 2008. Utóbbi (a hivatalos próbálkozás) állatorvosi lóként példázza a fentebb leírtakat, kontroller-gyilkos, végtelenül unalmas, már-már sértő módon igénytelen játék, ami egyedül a külcsín terén tud valami pozitívat felmutatni. A német fiúk legalább megpróbálták, a Summer Athletics mélyén csillog némi kreativitás. A feldolgozott huszonnyolc versenyszám papíron ugyan soknak tűnhet, de tulajdonképpen nem az. Úszásból van ötféle (a száz melltől a négyszer százas vegyesváltóig), futásból hétféle – oké, ezek tulajdonképpen külön versenyszámok (naná, hogy azok!) de nem különböznek ANNYIRA egymástól, hogy játékszempontból nyugodt szívvel teljes értékűen másnak fogadjuk el őket. A kínálat tehát kicsit soványka, a csapatsportok teljesen hiányoznak (nem csak itt, ebbe az utcába eddig senki nem hajtott be), de ami van, az legalább – nagy százalékban – korrektül meg lett valósítva.

A korrekt megvalósítás alatt esetünkben azt kell érteni, hogy nem erőltették túl a rángatósdit, sőt, ahol lehet, teljesen elhagyták. Egyedül a rövidtávú futószámoknál futhatunk össze velük komolyabban, de itt is ügyeltek arra, hogy más elemekkel keverjék a hüvelykujjgyilkos futamokat. A játékelemek keverése egyébként (szerencsére!) az egész játékra jellemző. A futásnál külön játékmechanika a start és a finis (időzített gombnyomás), vagy itt a talán legjobban, legötletesebben megvalósított versenyszám, a műugrás – az ugrás erejét a klasszikus golfjátékokból átemelt „kétszer lenyomós" módszerrel határozod meg, maga a gyakorlat pedig egy a zenei / ritmusjátékokat idéző, erősen az időzítésre alapozó, a gyakorlat nehézségével együtt változó bonyolultságú analóg kar mozgatási sorozat. A magam részéről az olimpiás játékokban az íjászat a nagy kedvenc – a Summer Athletics ezt kétféle ízben tálalja, szerepet kap a videojátékban ritkán látható rekurzív íj is. Az íjászatban a Nyári Atlétika ismét kegyetlenül elpáholja a Sega féle próbálkozást, kifejezetten élvezetes, a lövés fizikáját, a kilőtt nyíl természetes ívét figyelembe vevő módon játszhatunk modernkori Robin Hoodot.

A Summer Athletics nagy, és fájó gyengéje a prezentáció minősége. Ami gyengécske, de nyugodtan ráakaszthatjuk a siralmas jelzőt is. Ez kérem, előző generációs színvonal, nagyfelbontásban. Nem is tudom, hogy láttam-e ennyire csúnyácska Xbox 360 (ezt teszteltük) játékot. A stadionok és a pálya kidolgozása szódával még csak-csak elmegy valahogy, de a sportolók botrányosak. A karrier-módusz elején kötelezően végrehajtandó karakter-kreáció a Playstation 2 korszak első harmadának vizuális viszonyait idézi, a kevés poligonból felépített, homályos, alacsony felbontású textúrákba csomagolt sportolók látványa akár még nosztalgikus emlékeket is ébreszthetne – de inkább könnyeket csal a szembe. Nem az örömtől.

A game szolgáltatások terén sem állja meg a helyét: karrier, egyedi versenyszámok, helycserélgetős „multi", és kész. Online szekció nincs – még egy nyavalyás netes ponttábla sem, pedig az illene már, így, 2008-ban.

A Summer Athletics láthatóan kis költségvetésű, a kredit-lista tanulsága szerint kis csapat által összehozott játék. A mögé pakolt ötletek frontján jól teljesít, felveszi a versenyt a jóval nagyobb költségvetést maga mögött tudó konkurenciával, sőt, le is körözi azt. Kár, hogy az amúgy korrekt játék pont a külcsín, és a hozzáadott szolgáltatások terén bukik el – így csak közepes, pedig lehetett volna belőle valami sokkal jobb is Legközelebb?

Liquid

MARTIN BELESZÓL!

Bár valahol kellemesebb game, mint az előző számban tesztelt Beijing 2008, külcsínyben és tartalomban alul marad. Ha választanom kéne a kettő közül, nehéz helyzetben lennék: azt mondom, megvárnám, amíg ennek a Summer Athletics-nek lemegy az ára.

SUMMER ATHLETICS

DTP ENTERTAINMENT / 496GAMES / CRAVE
MÁS VERZIÓ: PS2, WII

grafika:	siralmas
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos, 720p

✔ a szokásosnál jóval ötletesebben megvalósított versenyszámok

X kevés sport, vizuális szempontból nagyon gyenge, nincs normális multi

5 pont

A NAGY PINATA-VÁLSÁG

VIVA PIÑATA – TROUBLE IN PARADISE









Fura egy állatfaj ez a Rare… kultjátékok (köztük a zseniális Conker), némi melléfogás, de általában egyedi és formabontó ötletek, aztán egy kisebb sorozatgyártás, már amennyiben a Pinata-szériát nézzük, amellyel megfogták a fiúk isten lábát, hiszen az utóbbi pár évben a **Trouble in Paradise** már a harmadik VP-korong, ami megjelenik 360-ra. Hogy mi a siker titka? Végy alapul egy korábban már jól működő ötletet, amiért a kisgyerekektől kezdve a háziasszonyokon át egészen a fura életet élő japánokig mindenki bolondul (tamagotchi). Azután szíjjál be, de nagyon, vagy használj egyéb tudatmódosító szereket, hogy színes és abszurd állatkákat képzelj magad elé egy színes és abszurd világban, majd ha mindez kész, készíts az egészből egy modern agrár/állatszimulátort, ami ismételten bejövős az előbb említett célközönségnek (amelynek résztvevőit azért még lehetne sorolni – akár a végtelenségig is). Nagyjából ennyi. Működik? Működik. Jópofa? Az. Kell? Majd a cikk végén eldöntöd.

A pinyatáknak helyet adó világ bajban van, hiszen a démonyaták ördögi tervet eszelnek ki: egy pottyantós fülkényi fővezérlőterem számítógépes rendszerének adatbázisával ügyködve igyekeznek megszerezni az uralmat a teljes népességen, hogy így tyranyatákká váljanak (szerintem ez az egész tök logikus és simán elképzelhető). Hogy a fődémonyata mennyire gonosz és ultraromlott, az már az említett eseményeket bemutató kis filmecskéből is kiderül, hiszen sátánian kacag, és az égnek emeli a kezét. Rémisztő… még a pinyata-kertben álldogáló kis kukacom is megborzongott (nem, nincsen adult-tartalma ennek a mondatnak). Persze mindez aranyosan és viccesen van tálalva, így jókat mosolyogva vesszük tudomásul: a szerveren minden adat törölve lett, így újra kell népesítenünk a pinyata-birodalmat. Mielőtt a tenyészbikák fellelkesülnének, muszáj lelomboznom őket: nem személyes kontaktussal alkalmazott szaporításra lesz szükség, hanem inkább stratégiára, miközben egy profi szimulátorral játszadozunk. Uccuneki…

A szokás nagy úr, így helyet kapott a lemezen egy határok és feladatok nélküli Just for fun mód (ami nem „csak rajongóknak", hanem „a móka kedvéért", bármennyire is szívesen keverik manapság a fun és fan szavakat), ott a multi a neten vagy linkelve, és természetesen a fő attrakció, avagy a „történetes mód". Ezen megindulva jó kis tutorialban lesz részünk, avagy lelki vezetőnk, Lefos (még egy betű van a nevében, de arra nem emlékszem, és különben is, kit érdekel, így sokkal mókásabb) bemutatja az alapokat, majd a szerelmi háromszög utolsó tagja, Langston fog okoskodni meg feladatokat adni, utána meg jön minden csőstül, már azt sem fogod tudni, hogy ki kicsoda, és mit akar. Egyébként láthatóan odafigyeltek a kezdeti oktatás kialakítására, hiszen Lefos nevétől eltérően igen sokat törődik velünk: kisegít az opciók megismerésében, tanácsokat ad, stb. A feladat pedig egyszerű: tedd rendbe a kertedet, illetve utána is gondozd azt, hiszen csak és kizárólag egy ápolt és rendes helyre hajlandók betelepülni a kis pinyaták, akik utána eszegetnek, sétálgatnak, szaporodnak, avagy élik a saját kis életüket, amit dolgod végeztével nyugalomba helyezkedve naphosszat bámulhatsz majd – ez az igazi reality show.

Ha már pinyaták. A TiP-ben több mint száz élőlény kapott helyet, és ebből több mint harminc teljesen új faj. Van katica, giliszta, hangya, róka, bölény, orrszarvú, gorilla, szarvas, pingvin, sarkiróka, rozmár, hiéna. Mindenki megtalálja a maga kedvencét. Változtak a helyszínek, hiszen kimozdulhatunk odúnkból, figyelhetjük pl. a sivatagok és sarkkörök élővilágát, majd ha az állatkák bejövősek, és jó az állapotuk, akár be is gyömöszölhetjük őket egy utazótáskába, hogy aztán kertünkben szabadon legyenek engedve (persze ilyenkor a hazaihoz hasonló körülményeket kell teremtenünk a számukra, így kerülhet a kerti legelő és tavacska mellé akár egy havas hegycsúcs, vagy egy kisebb sivatag is – hát nem ötletes?). Ám ez még mindig semmi, a lehetőségek száma tulajdonképpen végtelen a pinyata-gyártásban, mivel a Microsoft még egy dologban újított: kártyákat beolvasva (ezeket elvileg egy „visual card" nevű cuccal lehet elkészíteni, az így kreált pinyatákat meg online is cserélgethetjük majd az ismerősökkel) saját, egyedi pinyatákat készíthetünk.

Tulajdonképpen ennyi a lényeg. Vigyázunk a kertre (ásunk, öntözünk, ültetünk, építünk), alkalmazzuk az új eszközöket (pl. vonat), megnézzük az új tájakat, minijátékokat oldunk meg (futóverseny stb.), figyeljük a meg-megjelenő és romboló/pusztító démonyatákat, párosítjuk a zenére táncoló és balettozó állatkákat (édesek a fejük felett dobogó rózsaszín szívecskével), vagy online bulizunk a haverokkal. A lehetőségek száma szinte korlátlan, éppen ezért nagyon erősnek tartom a Trouble in Paradise-t. A hangulat üt, a grafika továbbra is egyedi és stílusos (emiatt kapott kiválót, amúgy technikailag inkább jó lenne), a zenék és hangok aranyosak, szóval minden rendben van, egyedül talán abba tudnék belekötni, hogy túlontúl szöszmötölős a játék, és aki erre nem vevő (nincs ideje, vagy alapból türelmetlen), az hamar megunja – ezzel megfosztva magát egy hihetetlen élménytől. Állatb*zik, angolul tudó gyerekek, illetve játékos kedvű felnőttek, párok, és életszimulátor-kedvelők bátran közelítsenek, hiszen a Viva Pinata el fogja őket varázsolni. Pláne akkor, ha az eredeti programmal még nem játszottak. Részletes beszámolót az első részről a 100. számban olvashattok.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

MARTIN BELESZÓL!

Volt egy szép kertem, beköltözött a kukac. Édes volt, fejen kúrtam a lapáttal, mit szól hozzá. Kifeküdt. Sírtam. Jött még egy, meg még egy, ezeket összemelegítettem, született is egy kicsi, amit elvitt egy madár. Sírtam. Fejen kúrtam hát a madarat, aztán később kibékültünk, és szereztem neki párt. Született egy kismadár, amit elvitt egy róka. Fejen kúrtam hát a rókát, de izomból, hát az anyját vigye el legközelebb. Ebben az új részben még nem tudom, mi viszi majd el a kisrókáimat, de hogy fejen kúrom a rohadékot, arra megesküszöm!



VIVA PINATA – TROUBLE IN PARADISE

MICROSOFT GAME STUDIOS / RARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2 coop, 4 online / system link)
dd 5.1, 720p/1080i, xbox live

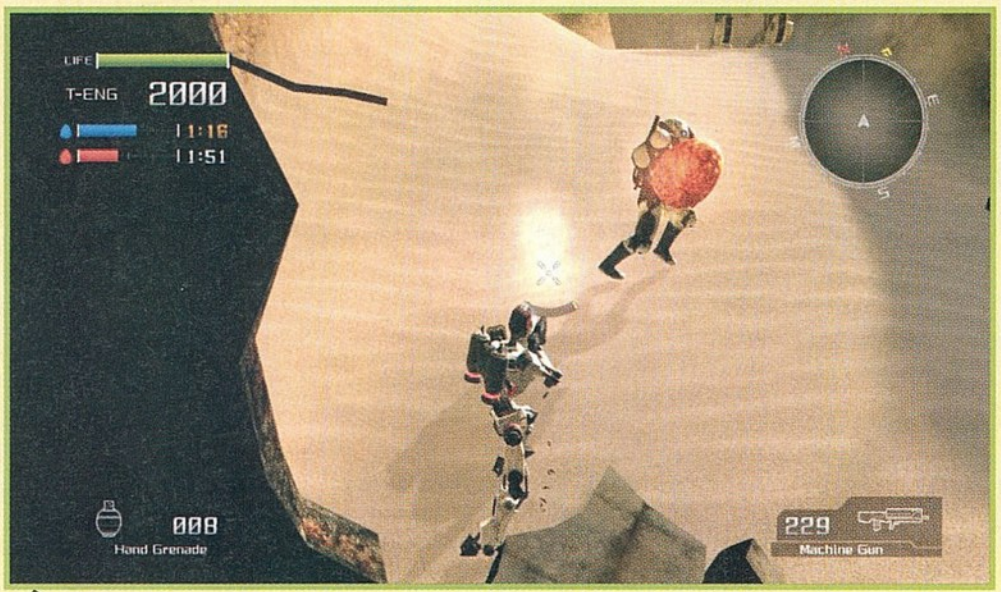
✔ tökéletesített újgenerációs tamagotchi
X sok a szöszmösz, kicsit gyerekes

8.5 pont

KOLÓNIÁK HÁBORÚJA









Érdekes állatfajta a videojáték. Más szórakoztatóipari termékekkel ellentétben már évekkel korábban beindul a marketinggépezet, minden nagyobb volumenű project a publikum bevonásával és égető figyelme mellett készül, a kiadás után viszont alig másfél hónapnyi esélyt kap a bizonyításra. Ha letelik a 45 nap, irány a polc alsó része, rosszabb esetben az angol nyelv által „bargain binnek" nevezett szekció, amely a leárazott termékek purgatóriuma. Ha elsőre nem jött be, hogyan próbálkozhatsz másodszorra? Újrakiadással, budget áron. És ez általában bejön. Viszont Platinum-Classic verzióba belenyúlni nem szokás, az íratlan szabály egyesekre a jelek szerint mégsem igaz. A Capcom a **Lost Planet: Colonies** esetében nem csak, hogy belenyúlt, de rögtön bővít is, méghozzá tartalmi fronton, ami aztán tényleg egyedülálló. De szükséges?

CSILLAGKÖZI INVÁZIÓ

Mi volt a Lost Planet? Retro érzéssel nyakon öntött akciódózis mechákkal, hatalmas rovarokkal és havas bolygóval. Pont. Nem több. A Lost Planet nem csinált forradalmat, nem írta újra a játéktörténelmet, egyszerűen csak szórakoztatott, az átlagnál jóval magasabb nehézségi szint mellett, egyáltalán nem törődve azzal, hogy a halál minden sarkon ott leselkedik. Mert így kell csinálni, ezzel pedig nem is volt baj. A Lost Planet ott hibázott, hogy nem volt képes mindezt egy kibontakozásra képes történettel és kézre álló irányítással tálalni. A LP az esetek többségében egyáltalán nem felhasználóbarát, némely percekben pedig egyenesen érthetetlen módon ugrált a helyszínek és az események között. A rossz hír? Mindez egy fikarcnyit sem változott, a Colonies az eredeti kampány részbe nem nyúl bele, így a kiadás megvásárlásával e tekintetben pontosan ugyanolyan élményben lehet része mindenkinek, mint az alapverzió esetén.

Ám ez nem jelenti azt, hogy a Colonies ne tudna újat felmutatni. Itt van rögtön a történet mellé csapott három új módozat. A Score Attack pontszerzésen alapul, minden egyes ellenfél, megsemmisített tereptárgy után megadott mennyiségű pont jár, amely nem csak folyamatosan nő, de össze is fűzhető, így csalva elő kombinációkat, egyfajta sajátságos árkád ízt adva az alapvető akcióhoz. A Trial Battle az MGS széria pótlólagos kiadásaiból ismerős lehet, itt gyülekezik a sztori összes nagyobb rondasága, ahol minden boss tetszés szerinti sorrendben a földbe döngölhető. Az Off-Limit a tulajdonképpeni ráadás, amely a karakter mozgássebességének drasztikus megemelésével és a rendelkezésre álló lőszerkészlet megtriplázásával nyújt az eddiginél is adrenalindúsabb élményt.

Tagadhatatlan, hogy ez eddig csupán az érdekesség kategóriába esik, a Colonies fő attrakciója a multiplayer porció. Első körben lehetőség nyílik az akridok oldalán küzdeni: az Akrid Hunter módozat talán a legizgalmasabb, a játékosok egyik fele az akridok bőrébe bújik, a másik meg a vadász szerepét veszi fel emberi alakban, a feladat a túlélés. Az Akrid Egg Battle az unalomig ismert CTF kissé átszabott változata, a Counter Grab a King of the Hill itteni megfelelője. Egyediség talán még a VS Annihilatorban fedezhető fel, ahol mindkét csapat egy darab mechával rendelkezik, a cél a másikét ledarálni. Mindezt megfejeli az összes eddigi térkép egybecsomagolása, a PC-s és PS3-as verzióból átemelt mapekkel összesen 20 helyszín várja, hogy az új játékmódokkal mindenki bebarangolja, útközben felszedve a 10 új fegyver valamelyikét.

Mindezt az eddigi, eddig sem túl játékosbarát irányítás mellett, ami valljuk be, nem csak önmagában, de a hasonszőrű multiplayer orientált játékokkal szembeállítva sem éppen a pontosságáról híres. Az LP legnagyobb gyengéje továbbra is ez, amit a Capcom orvosolhatott volna, ha már a tartalmi részbe belenyúlt. De nem tette, sőt, a Colonies teljes egészében inkompatibilis nem csak az alap LP mentésekkel, de mindennemű feljegyzett statisztikával, így a hosszú játékórák során magas szintre képzett multiplayer harcos nem emelhető át, ráadásul a szerverek sem látják egymást. A Colonies teljesen különálló játékként viselkedik, ami nagyon nem jó, a legtöbb aktív felhasználó ugyanis japán és többségük bőven az emberfeletti szintre tornázta a karakterét, így újoncként sok esélye tényleg csak a veteránoknak lesz. De tulajdonképpen ők azok, akik a Coloniest le fogják emelni a polcról: a többiek bőven megelégedhetnek az alapkiadással, platformtól függetlenül.

W



MARTIN BELESZÓL!

A tartalmi újításoknak nagyon örülök, az inkompatibilitási problémák miatt morcos vagyok. A game számomra még mindig császár, de ha nem lennék nagy kedvelője, nem szereztem volna be ezt az új kiadást. Nehéz ügy áment mondani rá ilyen bőséges kínálat mellett, hisz tulképp ez is csak egy kiegészítő…

LOST PLANET COLONIES

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

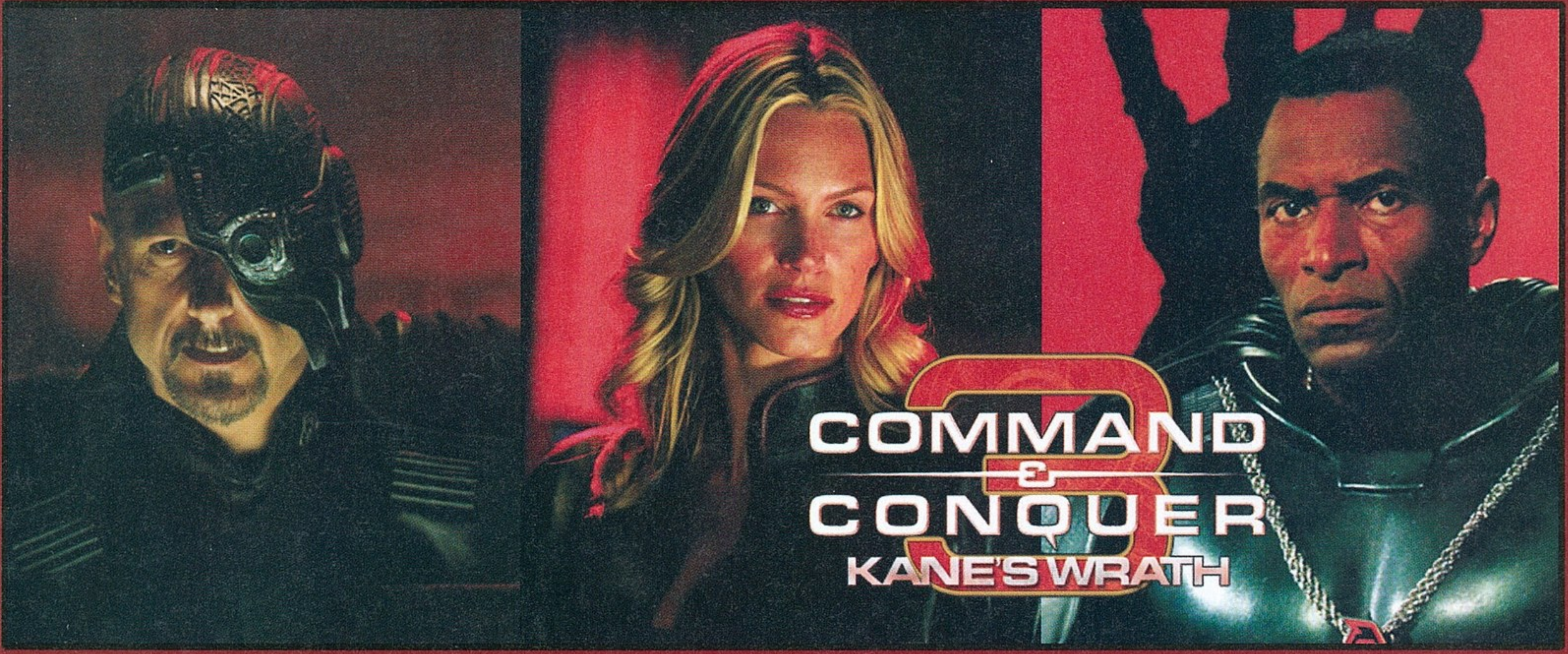
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

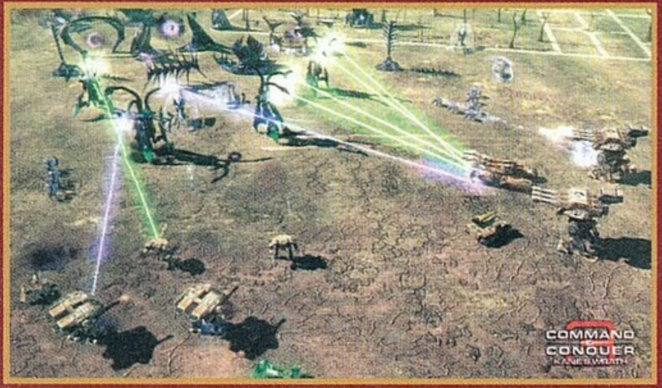
1 játékos (2-16 online), xbox live, 720p

✔ új játékmódok és térképek
X változatlan irányítás, inkompatibilitás a korábbi mentéssel

7.5 pont

KANE ÉS A HÉT RABLÓ









Ha az egér és a billentyűzet kombináción túl van misztikusabb dolog konzolföldjén, akkor az biztos az expanzió intézménye. A PC aranykorának számító kilencvenes évek meghatározó játékipari eseménye a lehető legtávolabb áll a PlayStation és Xbox famíliától, na meg a huszonegyedik századtól: kiegészítőt gyártani manapság nem szokás, érthetetlen okból. Pedig olcsó, egyszerű és remekül kiszolgálja a rajongói igényeket, feltéve, ha tényleg van mögötte tartalom és nem csak egy kötegnyi gyorsan összedobott térkép lapul az ízléses csomagolás mögött. A **Kane's Wrath** ilyen is, olyan is, mint a vegyesfelvágott.

ÉN, A TIBÉRIUM

Ha nem ismered az előzményeket – cirka 13 év teljes repertoárja – bajban leszel, a Kane's Wrath olyan bátran ugrál a C&C univerzum fontosabb eseményei között, hogy előző életében minimum balett táncosnak kellett lennie. Az egy és egy tucat misszió alatt a NOD oldal hullámvasúthoz hasonlatos karrierje kerül a boncasztalra a szokásos tálalásban: élőszereplős filmek digitális hátterek előtt, szándékosan túljátszva, mindezt három fejezeten keresztül. A viszonylag követhetetlen történésekre rátesz egy lapáttal a Kane's Wrath viszonylagos rövidsége és a tény, hogy csak egy frakció szerepel benne a játszható oldalon, ami kevés és rövid időn belül unalmassá válhat. A megoldás? A kampányon felül a csomagba pakolt Kane's Challange módozat, amely majd egy tucat missziót tartalmazó gyűjtemény a létező összes oldal szerepeltetésével, változatos objektívákkal, akciódús eseményekkel, na meg jó pár új egységgel, szerencsére minden oldalon. Van itt minden mi szem-szájnak ingere újratervezett repülőgépektől marconább tankokon át egészen a mindent letaroló különleges darabokig. Minden faj egy darab az átlagnál jóval erősebb játékszerrel rendelkezik, melyek bevetése könnyen eldönthet egy akár vesztesnek tűnő meccset is, feltéve, ha jókor és jó helyen tűnnek fel a csatatéren.

Mit sem érne mindez a Command & Conquer 3 irányításával, amely a PC-hez igazított interfészével és az alapvető funkciók megbonyolításával bizony nem volt egy leányálom. Az EALA újragondolta méghozzá nem is akárhogy, a Kane's Wrath túlzás nélkül az eddigi legjobb megoldást kínálja a konzolos RTS-ek terén (legalábbis a már kiadott szoftverek terén, lásd Előétel). Az építkezés, az egységek menedzselése mind egyetlen nagy kör alakú menürendszerben csoportosul, ahol az ikonokra bökve minden azonnal elérhető. Kézre álló, letisztult és remekül használható rendszer, amely egy megoldhatatlannak hitt problémát hidal át elegánsan, ha nem is tökéletesen. Az egyes egységek és különböző típusok szakaszokba rendezésre továbbra sem az igazi, a teljes körű mikromenedzsment és az aprólékos taktikai lépések kivitelezése továbbra is a közel lehetetlen kategóriába tartoznak, ami felveti a kérdést, hogy mi szükség van PC-centrikus stratégiákra konzolon, miért nem lehet teljesen új, a kontroller köré épített játékot készíteni? Ennek megválaszolása viszont most nem feladatunk, a további játékmódok bemutatása viszont igen, mert abból van bőven.

Skirmish és multiplay terén Kane haragjának nincs miért szégyenkeznie, a sokrétű beállításoknak hála a létező összes felállás és helyzet létrehozható, így a szavatosság e tekintetben gyakorlatilag végtelen. Az online porció alá pakolt öt játékmód minden igényt kielégítve szolgál ki maximum négy főt, az esetek többségében sajnos nem száz százalékosan: a lag nem ritka jelenség, a szerverek és a gépek mintha nem bírnák a strapát, a nagyobb összecsapások alatt általános probléma a képfrissítés akadozása és a kamera makrancoskodása. A Kane's Wrath látványvilágával nem fog díjakat bezsebelni, nem ronda de mindenképp jócskán elmarad attól az élménytől, amelyet maximális fokozat mellett egy jól összerakott PC-n produkálni képes. De valamit valamiért, az évenkénti másfél konzolos RTS termés miatt ezt elviselni mindenki kénytelen lesz, mert a nem túl változatos és történetileg kissé kaotikus felszín alatt egy tartalmas RTS lapul, amely intenzív és villámgyors összecsapásaival továbbra is a leggyorsabb adrenalin dózist képes a véráramba juttatni feltéve, ha megadják neki az esélyt. Érdemes.

W







MARTIN BELESZÓL!

Kicsit úgy vagyok ezzel a játékkal, mint 4 fogásos vasárnapi mega-ebéd után az elém tett gőzölgő halászlével: imádom, biztos finom, de már csak a szemem kívánná. Oké, ez túlzás volt, hiszen olyan megrázóan sok stratégiai game nincs a piacon, tehát aki erre izgul, annak örömöt fog okozni, de őszintén szólva elmehetett volna letölthető tartalomnak is ez a kiegészítő. Jön a közhely: csak rajongóknak.

C&C 3: KANE'S WRATH

ELECTRONIC ARTS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos (2 - 4 online), xbox live, 720p/1080p, mentés 2 mb, live vision kamera, dd 5.1

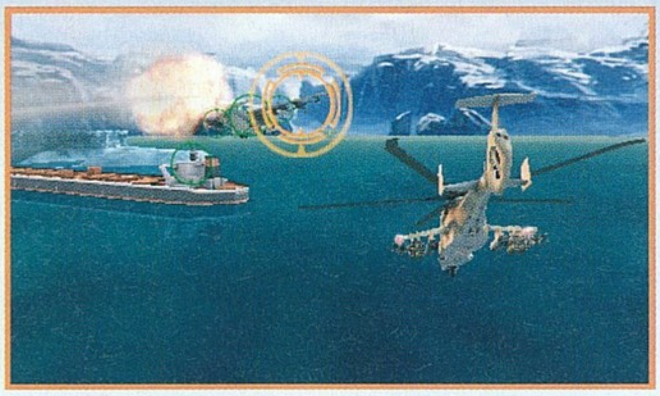
✔ finomított irányítás
X gyenge történet / kampány

7 pont



SZUPER-E A HIND?

SUPER HIND







Durva túlzás lenne azt állítani, hogy tele a padlás helikopteres akciójátékokkal, pláne zsebkonzolos vonalon – még repülősből is jóval kevesebb van mostanság, mint korábban. Éppen ezért a **Super HIND**-ot akár hiánypótló alkotásnak is tekinthetjük, rotoros akciómorzsának korunk autók és fegyverek uralta játékiparában.

Sztori van, meséljem? Mesélem. Közeljövő, a mi kék planétánk. A dolgok rosszul állnak, az ásványkincsek szűkössége hatalmas trösztbe (a Konzorcium) rántotta a világ vezető cégeit, akik gyakorlatilag mindenre rátették a piszkos mancsukat. Gazdaság, politika, média – az ENSZ tehetetlen, a világ kormányai pedig gyorsan bevezetik a haditörvénykezést, mert diktatúrával jóval egyszerűbb a népet igazgatni ezekben a szűkös időkben, mint a hagyományos szavazósdival. A demokrácia aprócska fellegvárát a Lázadók jelentik, ők a maguk összekuporgatott haditechnikájával ott harapnak bele a high-tech gyilkolóeszközökkel felszerelt Konzorcium hátsó felébe, ahol csak tudnak. Meglepetés: NEM felkelőt fogsz irányítani, hanem a Konzorcium szuperpilótáját, Dante Griffint, aki a címben is szereplő hiper-szuper harcijárművet, az orosz MI-45D-t meglovagolva osztja a halált két kézzel.

Még mielőtt nagyon belemerülnénk: a Super HIND nem szimulátor, hanem akciójáték, szigorúan. A fejlesztők szájából a megjelenés előtt többször is elhangzott a „Desert Strike" szókapcsolat, ami részben helyt álló, részben meg nem. Leginkább azért nem, mert a Super HIND nem a 16 bites éra híres sorozatának újragondolása, vagy lelki társa, sokkal inkább a PC-n a kilencvenes években hódító Commanche színes-szagos testvérkéje, csak most PSP-n. Adott a helikoptered, tudsz gépágyúzni, kisebb / gyorsabb, és nagyobb / lassabb rakétákat lőni. Emelkedni és süllyedni nem kell, a gép automatice elvégzi helyetted a domborzati viszonyok lekövetését. Külön életerőd nincs, a játék az FPS-ek frontján manapság standardnak számító „ha rövid idő alatt sok találatot kapsz be, elvörösödik a képernyő, és kampec" rendszert alkalmazza. Az üzemanyag korlátlan, mint ahogy a lőszer is az – a rakétáknak maximum újratöltési idejük van, számszerű korlátjuk nincs, vidáman lövöldözheted őket tucatszám. Vagyis: ez nem Desert Strike, ott folyamatosan figyelni kellett a lőszer / üzemanyag kényes egyensúlyára. Itt az ellenfelekre, és a teljesítendő feladatokra kell figyelned – azokra viszont nagyon.

A Super HIND kevés időt hagy a gondolkodásra. Gyakorlatilag folyamatosan dobálja a nyakadba a feladatokat egy küldetésen belül – ezek változatosságával szerencsére nincs különösebb probléma, van itt minden az egyszerű „menj ide, aztán pusztítsd el" céloktól kezdve a védelmező feladatokon át a mentőakciókig. Közös bennünk, hogy egyfolytában lősz mindenre, ami mozog (kivéve a melléd adott kísérőt, ha van olyan), a komplett terület ellenséges, jobbról tankok támadnak, balról hajók masszíroznak rakétákkal, a fejed fölött pedig helikopterek és vadászgépek várják, hogy darabokra szedjenek. Az alapvető taktika ennek megfelelően a folyamatos mozgás, hiába az „öngyógyulós" sérülési rendszer, két masszívabb találat a pusztulás szélére taszít. A lövedékek elkerülésében elvileg (elvileg!) a L / R gombokkal elérhető csúszkálás lenne segítségedre – a konkrét megvalósítása gyengécske, hiába tenyerelsz rájuk, a gép lomhán „sztréfel" oldalra. A nagyobb ellenfeleknél (mert hogy ilyenek is vannak, leginkább a missziók végén) külön gondot okozhat, hogy rajtuk több befogható célpont található. Köztük a digitális iránygombokkal lehet váltogatni, a megoldás szerencsétlen, a választáshoz le kell venned a kezed a gépet irányító analóg karról – azaz megállsz, ez pedig a fentebb vázolt okok miatt gyors elhalálozáshoz vezethet. Dizájn-tanács, egyenesen az 576 Konzol hasábjairól: a csúszkálást az R-re kellett volna tenni (nyomva tart, analóg karral mozog oldalra), a L pedig megkaphatta volna a célpontváltást – és akkor nem kellenének pókkezek hozzá.





A Super HIND nagy erőssége a tálalása. Mert PSP játékhoz képest igen jól néz ki, a pályák méretesek, a talaj részletes, és harci gépek (földiek és légiek egyaránt) láttán sem érheti szó a ház elejét. A néha határozottan kaotikus ütközetek ellenére a játék röccenésmentesen fut, belassulást a leghúzósabb szituációkban sem tapasztaltam. A vizuális összhatás remek, a zenék is passzentosak, hálivúdi militáns filmekére hajazó muzsika festi alá az akciót. Tisztességgel össze van rakva, na.

Szuper-e a Super HIND? Nem az, inkább erős közepes. A legnagyobb nyavalyája az egyszerűsége. Lőni kell benne, és kész. Gépfejlesztés, új járművek, megnyitható extrák? Nyista, zéró, nulla. Nincsenek. Van tizenhat misszió, az egész cucc letudható egy hétvége alatt. Az újrajátszásra semmi nem sarkall, nincs plusz nehézségi fokozat, nincs multiplayer. A kihívás mértéke korrekt, az alapvető manőverek (leginkább a nagyobb ellenfeleknél alkalmazandó „rárepülök, megsorozom, kitáncolok, biztonságos helyen gyógyulok, és újra nekimegyek" taktika) begyakorlása után inkább biztos kéz és türelem kell hozzá, mint éles reflexek és szerencse. Jó adag kiegészítő lehetőséggel és némi bónusz tartalommal megfejelve ő lehetne a Rotoros Ace Combat – így azonban csak egy helikopteres akciójáték, ami a szemet és a fület kényezteti ugyan, de egy centivel sem hatol mélyebbre.

Liquid

MARTIN BELESZÓL!

Elgondolkodtam, mennyire lenne életképes 2008-ban egy olyan megoldás, mint amit a Desert Strike hozott annak idején: konkrétan majdnem annyi ammo volt, mint amennyi ellenség, és ha sokat lőttél mellé, az összes pályára kipakolt csomag helyét tudnod kellett fejből, majd csak akkor felvenni, ha a másik már elfogyott. Emellé jött még az üzemanyag... Asszem' sírás lenne.

SUPER HIND

V2 PLAY / MOUNTAIN SHEEP / VIRGIN PLAY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos

✔ látványos faltól-falig akciójáték, helikopterrel
✕ a lövöldözésen kívül semmi mást nem kínál, apróbb irányítási problémák

6.5 pont

NARUTO – SOKADIK MENET









– Add vissza a fejpántomat, én vagyok Naruto! Nem is igaz, én. Múltkor is te voltál.
– Gyerekek, hagyjátok ezt abba, itt ez a szép PSP játék, ezzel játszhattok mindketten.
– Add ide, az az én PSP-m! Nem a tied, az enyém! Nem, az enyéééééém.

Apu sírva fakad. Ami azt illeti, én is. Honnan az ördögből kerül elő ennyi Naruto játék minden hónapban? Ha ezentúl csak Naruto játékokat tesztelnénk, talán akkor is kijönne a szükséges oldalszám.

A Naruto játékok nem szólnak mindenkinek. Képzeletbeli „Keep Out!" táblával a nyakukban figyelmeztetnek minden hívatlan vendéget, aki esetleg érdeklődne a stílus iránt. Pedig valahol ez a verekedős anyagok csimborasszója: villámgyors reflexek + betanulandó kombók + a történet adta drámaiság. Igaz ez még akkor is, ha ezúttal egy jelentősen leegyszerűsített kezeléstől van is szó.

A történet a grafikus novellák stílusát idéző, rendkívül szép és hangulatos állóképek formájában pereg előttünk. Leaf Village felett egy gigantikus méretű kastély jelenik meg. A Mugenjóra keresztelt építmény eddig bármelyik város felett jelent is meg, biztos halált és pusztulást hozott a lakókra. Naruto persze a saját feje után megy, és az idősebbek tanácsa ellenére bemerészkedik a lebegő építménybe. Persze aki elég szemfüles, az már az intro alapján elcsípheti ki áll a háttérben.

A kastélyon belül különös játékszabályok uralkodnak. Szellemkastélyról lévén szó, semmi nem az, aminek látszik. Ismert társaid és mestereid jelennek meg előtted, de valami mintha nem stimmelne velük. A jobb oldalon látható térképen mozogsz, a kezdetben limitált, később egyre több szobát magukba foglaló emeleteken. Egyre feljebb és feljebb jutva járod végig a szobákat, melyek mindegyike más kihívást rejt. Van itt gondolkodós, reflex vagy ügyességi feladat, az üres négyzetek helyére pedig neked kell meg a szobákat megidézned az ehhez szükséges scrollokból. Ezekből ennek megfelelően több fajta van; légy a saját sorsodnak kovácsa, döntsd el te milyen kihívást szeretnél magadnak. Van pl. kvízjáték a Naruto világában jártasabbaknak: három kérdés, három válasz, de vajon mennyi a helyes? „Famászós" ügyességi, vagy klónkiszúrósdi a született ninjáknak. Vagy utánozd le a jutsu technikákhoz szükséges mozdulatokat, és persze csatázz rengeteget. Igaz, ezek a feladatok egy idő után kevésnek tűnnek. Találd meg a klónt itt, győzd le ezt ott, játsszál szerencsejátékot – újra és újra. Talán ezt hivatottak ellensúlyozni a Ninja Pontok. Minden leküzdendő ellenfélért, puzzle-ért, vagy ügyességi feladatért Ninja pontokat kapsz, melyekből aztán nagybevásárlást tarthatsz a Ninja Roadon. A dolog nem túl bonyolult, Naruto a pontoknak megfelelő távolságot teszi meg mindig – az így összegyűjtött képeket, zenéket, videókat pedig a Naruto's House-on belül tudod megtekinteni.

A történetes módon kívül a játék számos más érdekességgel szolgál. A Heroes mód a már első részből ismert csapatfelállás, ahol kedvünkre variálhatjuk a csapattagokat, és ereszthetjük egymásnak őket. A dolog persze korántsem egyszerű, a kezdeti könnyed kis összecsapásokat egyre keményebbek követik. A harcokban az előírásoknak megfelelően járnak a Ninja pontok, de a cél korántsem csak az ellenfél semlegesítésére szorítkozik Újra szerepet kapnak a különböző karakterek skilljei, amiket akár már a harcok előtt aktiválhatunk. A számos játékmódon belül természetesen megtalálható a VS is, ahol egymás ellen, akár game sharing funkciót használva pofozhatod a másikat kedvedre. A leegyszerűsített (persze még így is kellő gyakorlásra szoruló) harcrendszer mintha csak a kocarajongók kedvéért készült volna, a legjobb Naruto hagyományokat folytatja. A Chakra segítségével előhozott szuper támadások, a terep adottságait kihasználó bunyó, a levegőben leadott kombók, a shurikenek, a blokkolásra előhozott teleport mindmind alapját képezik a bunyónak. Az már elsőre feltűnt, hogy az anyag a legszebb PSP játékok közé tartozik, ahogy az el is várható is egy PS2 múlttal rendelkező játék esetében (ha infóim nem csalnak). Mondjuk én ilyesmivel biztos szívesebben nyomulok PSP-n.

A **Naruto Ultimate Ninja Heroes 2**-ben megvan a kellő fantázia, feltéve, ha benned is megvan. A harc rendkívül dinamikus és élvezetes, de csakis az erre fogékonyak fogják örömüket lelni benne. A pályák jól néznek ki, igaz legtöbbjük a kissé unalomig ismert helyszíneket mintázza (Ramen Shop, erdei tisztás), igaz ezek azért még százegyedszerre is tudnak mosolyt csalni az arcodra. Ha nem lenne más Naruto játék, feltétlenül ajánlanám a beszerzését. Így azonban, ha van más Naruto game a birtokodban, maximum a csemegét jelentő történetes mód miatt érdemes nekifutni. Valamennyi ismert szereplő benne van (meg számos rejtett karakter, még a főbb szereplők közül is!), választható angol hangsáv, ja és fontos megemlítenem, hogy az elődtől eltérően egyáltalán nem tölt sokat. Úgyhogy ha nem is az évezred Naruto címe, én mindenképp a jobb stuffok közé sorolom. Mivel az anyag teljesen vérmentes, ellenben jópofa ügyességi, így fiatalabbnak is bátran ajánlható.

Bixbite





MARTIN BELESZÓL!

Igen szép, de unalmas. Mint a modell-lányok. (Ezúton kérek elnézést minden modell-lánytól, természetesen csak nagyot akartam mondani, szeretlek titeket, email címem az impresszumban, mostanában pont ráérek!)

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2

NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

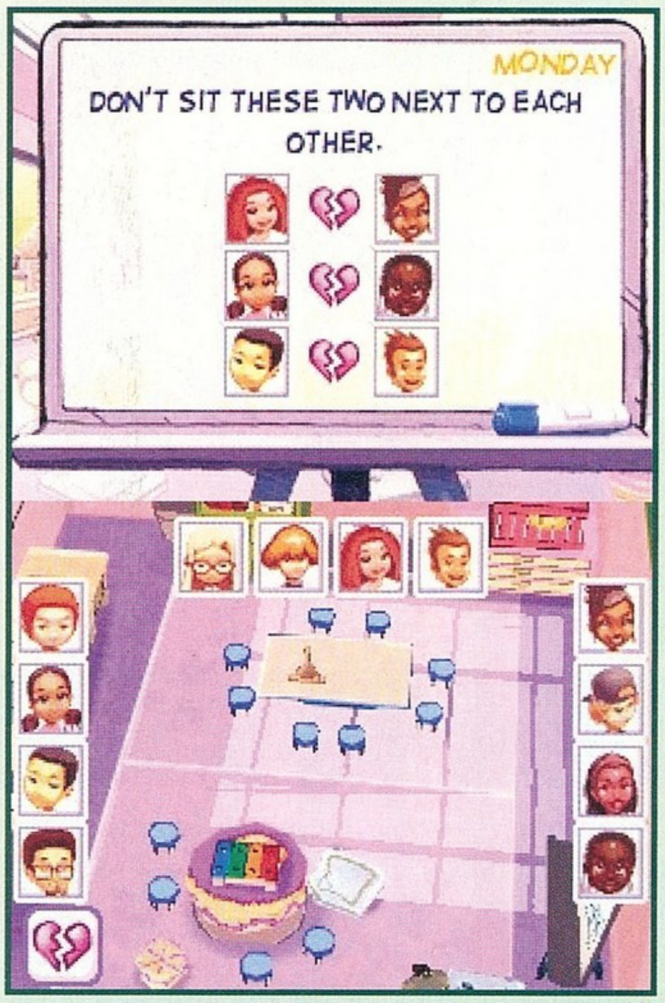
1-2 játékos, wifi, game sharing

✔ változatos és eredeti ötletek, pergő bunyó pazar kivitelezésben
X hamar kiismerhető; ha nem vagy elég rajongó, hamar monotonitásba fullad

7 pont

OKTATÁSI DEFORM







Az, hogy valaki hatéves korától kezdve nagy ívben kerüli az észosztót, vagy buzgón lóg a nagybetűs Tudás csöcsén, az a szorgalom, a képességek és a kiosztott szülői pofonok (mesterségünk címere: Makarenkói Inspiratív) becsapódási erejétől függ. *„Vackor iskolát kerül, de rettenetesen megbánja"* – írja Kormos István. Gyerekeknek szóló példabeszéd, zsírkrétarajzokkal, pasztellszínekkel. *„Mindenkinek alkotmányos joga, hogy hülye legyen"* – sziszegi Mucsi Zoltán a görény fia fülébe, immár egy Jancsó-filmben, ami felnőtteknek szóló szórakozás (nem is erre az egy mondatra kihegyezve). Mesék ezek, különféle korosztályoknak, más-más erkölcsi tanulsággal.

Füzetcsomag, osztálypénz, tolltartó, Nemzetközi Alaptanterv, uzsonnalopás, pofabetörés az iskolaudvaron – ezek valóságok.

Az **Imagine: Teacher** ennek a Virtual Reality összefoglalója. Nem, elnézést: lehetne. Amíg a címre hagyatkozunk, reméljük, hogy lehet támaszkodni a feltételes módra. (Sőt: *3rd Year B-Team Kinpachi-Sensei, angolul, DS-en!* – álmodik a nyomor.) A dobozkép, és annak émelyítő Barbie-színvilága viszont nem ezt sugallja, hanem valami sokkal rosszabbat – a kibontás-bepattintás – „Mi a sz*r ez?!" hármasfogat így már nem egyenlő a hideg zuhannyal. A VR közönyösen változik át VF-re. Videogame Fiction.

Legyél tanárnő. Néni. Iskola, virtuálisan. Ahogy a Móricka elképzeli.

FACT VS FICTION

Van az a kétségbeejtő helyzet, hogy a fiatalok nagy része manapság, mondjuk ki, s*gghülye: sokan vannak olyanok, akik most egyetemre járnak, de a régi, poroszos iskolarendszerben még az érettségiig sem jutottak volna el. (Ami nem feltétlenül baj: a delikvens kapott egy kalapácsot, egy fogót, egy forrasztópákát vagy egy csavarhúzót, és mehetett ipari tanulónak. És ott nem tűnt fel, hogy nem konyít a politikai gazdaságtanhoz, mert remekül értett a gázcső-szigeteléshez vagy az autószereléshez, ami nem szégyellni való dolog, május elsején kapott kitüntetést is, kis piros dobozban.)

A mai oktatási vezérfonal: kímélni kell a gyereket, mert különben. Mi lesz, ha azzal szembesül, hogy. Hiszen *lelke* van neki. Esze kevesebb, de az az előbbire való tekintettel majd árnyaljuk, elsikkasztjuk, becsomagoljuk szóbeli értékelésbe. (Szokja csak a transzformatív hermeneutikát már az alsó tagozatban.)

– Oké, srácok, helyettesítsétek be a „gyerek" szót! Írjátok a helyére: „videojátékos."

Ez a képlet több változóval is megállja a helyét: a mai videojátékosnak oda kell rajzolni a villogó piros nyilat, hogy eltaláljon a célig, sikátorban kell végigfuttatni egy tizenháromezer négyzetkilométeres területen, nehogy eltévedjen, és egy, tanárokról, iskoláról és tanításról szóló játékban síkdebileknek címzett, vérbeli fool-proof feladványokat kell megoldania. Különben nem veszik. Se a gyereket az egyetemre, föl, se a játékot, meg.

„Az Imagine: Teacher egy tanár hétköznapjaiba enged bepillantást; kóstolót nyújt az iskola kínálta élményekből" – írnám, ha PR-munkatárs lennék. (Sőt, olyan *cuki* frázisokat is megengedném magamnak, mint a *„Don't you wish you had a cool teacher like you?!"*, amit a játék hivatalos oldalán teregethetnék ki, közvetlenül egy *Want to get creative?* felirat alá.) Hazudnék minden hullámhosszon: ha ezt megengedhetem magamnak, egy retro-beszámolót is úgy kezdhetnék, hogy *„A Capcom 1942-je vegytiszta repülőgép-szimulátor"*. Mindkettő egyformán „igaz".

Konkrétumot vársz? Az Imagine: Teacher szórakoztató lehet egy gyereknek. Őt még nem zavarja, hogy a főszereplő tanítónő díszlet: egy hippisre fazonírozott szalmabábu a Kukorica Gyermekeiből. Ő lenyeli a zseléscukorka-gusztustalanságú tiritarka képeket és nem törődik a zenének nevezett hangprocesszor-ingerléssel, ami csak a csendháborítás funkcióját képes betölteni. És talán (de amennyiben értelmes csemetéről beszélünk: korántsem) ő az, aki képes lesz három óránál többet eltölteni a játékkal, és még mindig nem látja a végét.

Minijáték-egyveleg ez, ami sem a kézügyességet, sem az agyat nem tornásztatja meg; egyjegyű számok összeadása, zászlók felismerése, S betűs szavak összekapcsolása, négylábú állatok bekarikázása. Három (!) hang leutánzása egy xilofonon. Agyagozás. (Köcsögölés.)

Készségfejlesztés? Két darabos puzzle, az. Iskola? 1985-ben kaptunk ilyesmiket, óvodában, analóg formában, papíron. Press start button: fogd a ceruzát. Ranking system: óvó néni. High score: piros pont.

BIZONYÍTVÁNY

A harmatos lelkű gyerekekre leselkedő veszélyeket nem az ORTT-karikák magas oktánszáma mögött kell keresni: itt van egy kicsiknek címzett alkotás, ami azt sugallja, hogy az iskola sétagalopp, és nem baj, hogy hülye vagy, kislányom, jön a sikerélmény úgyis, tálcán, dobostortával. Hogyne. Tűzoltó leszel s katona, vadakat terelő juhász. Ubisoft feat. József Attila: ez a játék tényleg a szó szoros értelmében vett *Altató*. Eljátszhatod, hogy tanár vagy, miközben teljesen hülyének néznek. Vak vezet világtalant. És ez általában nem a vadakat terelő juhász szerepe (vesd össze: *„... ki átvezeti a gyöngéket a sötétség völgyén"*) – ez a birka, akit a juhász terel az akolba. Be. *Beeeeeeeee.*

Tyler
hc.one@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Az 576 Konzol elég bátor ahhoz, hogy ne csak a hardcore gamereknek szóló cuccokat mutassa be, hanem egyfajta szélesebb perspektíva reményében olyan programokat is, melyek szándékuk szerint a casual, vagy egészen fiatal játékosok szórakoztatására – lennének – hivatottak. Lennének. Nagyon úgy néz ki, hogy sokkal egyszerűbb lenne nekik címezni valami ugrálóst, vagy gyűjtögetőst, mint egy ilyen ál-intellektuális „oktató-nevelő" stuffot. A gyereket neveljék a szülei, ne egy videojáték.

IMAGINE TEACHER

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 játékos

✔ ígéretes témaválasztás
X vérlázító kivitelezés

2 pont

I NEED A HERO







Tévét, gépet be, plasztik a nyakba, kezdődhet a zúzás. Ezzel az egyszerű formulával a Red Octane kaszált egy rahedli pénzt és egyben sikeresen vezette be a ritmusjátékok dzsungelébe azt a réteget, akik a Parappát szemberöhögték és táncszőnyeget is maximum a Wasabi című Jean Reno film egyik jelenetében láttak. A Guitar Hero villámgyorsan ette be magát a popkulturális ikonok közé, és a folyamatosan érkező verziók könnyedén fogták le az összes piacon lévő konzolt... kivéve a handheldeket. A projectből már előre súlyos dollárkötegeket vizionáló fejesek gondolom a hardver eladások és a csatolható periféria lehetőségét figyelembe véve döntöttek végül a DS, mint célplatform mellett, vagy a Nintendo fizette le őket tisztességesen, ez tulajdonképpen mindegy. A nyár közepén boltokba került szoftvert ugyanis a borsos árcédula ellenére is elég ember vette le a polcról ahhoz, hogy összejöjjön a pénz az új sportkocsikra / luxusnyaralásra, úgyhogy nem csoda, hogy már be is van jelentve a folytatás Novemberre.

HELLO MODERN DIZÁJN

A helyre kartondobozkát kinyitva rögtön látszik, hogy a dizájnerek komolyan vették a feladatot és egy olyan pakkot dobtak össze, amiért már ránézésre érdemes kicsengetni az egy kategóriával magasabb árat. A standard összetevők mellé kapunk még két matricacsomagot, GH feliratú cartridge tartót, pengetőt, és a játék lelkeként funkcionáló Guitar Grip névre keresztelt szerkentyűt. Eme kényelmesen kézre álló cuccot kedvenc DS-ünk aljához kell csatlakoztatni, oda, ahova a Gameboy Advance játékok mennek. A régi típusú, kvarcjáték modell tulajdonosai most ne kezdjék magukat csúzlival fellőni az Activision székház falára, mivel számukra külön mellékeltek egy speckó csatlakozót, puszta jófejségből. Ez eddig meg is volt olyan 5 másodperc alatt, most már gyakorlatilag semmi sem tarthat vissza a slágerlisták meghódításától. Kivéve az, ha már az első dalba belesülök, így első alkalommal érdemes becsekkolni a Tutorial menüpontba, ahol tök interaktívan elmagyaráznak minden fontos dolgot, amit érdemes elmagyarázni. Fejtágítás után rögtön elkezdtem építgetni eljövendő zenei karrieremet. Első lépésként zenekaromat felruháztam a jól csengő Wasabis névvel, kiválasztottam a britpopos bubihajjal bíró gitárost és irány az első helyszín. Alapjáraton 4 felvétel közül lehet választani, melyek gikszermentes lenyomása esetén, jön a ráadás dal, majd egy szinttel feljebb lépve kapsz új helyszínt és számokat, egészen addig, amíg az utolsó (szám szerint 25.) fellépést is letudva föld körüli pályára nem állítod az általad irányított bandát. Útközben érdemes rágyúrni a kombókra és ezzel párhuzamosan minél kevesebb hibát ejteni, mert ezek alapján kapsz a végelszámolásnál a pénzt, aztán ha béna vagy nem tudod Barbie babásan felöltöztetni a dobost.

MARTIN BELESZÓL!

Nem is értem, miért nem adtam már korábban is valami tesztelnivalót neked... ;)

MOST LÉGY OKOS, DOMOKOS!

Terepre kerülés előtt érdemes stabilan a kezedhez szíjazni a Guitar Gripet, mert a különféle, heves mozdulatok hatására simán ki tud mozdulni a helyéről, ami az azonnali restart kevéssé örömteli eljövetelét vonzza maga után, úgyhogy csak óvatosan. Ha minden klappol, ki kell választani az Are You Gonna Be My Girl? c. Jet számot (na jó lehet mást is), és belevágni a lecsóba vagy húrokba, attól függően, hogy ki mennyire éhes. Némi hangolás után a függőlegesen tartott DS bal oldali (balkezes verzióban jobb) képernyőjén egy gitárnyak különböző sávjaiban kezdenek lecsorogni ilyen színes, gombfoci alakú jelek, melyeket a Guitar Grip megfelelő színű gombjával először le kell fogni, majd adott pillanatban pengetni egyet az érintőképernyőn. Ez így leírva bonyolultan hangozhat és mindenkit megnyugtatok, első alkalommal az is lesz. Meg egyébként később is, úgyhogy a bénábbak ne is álmodjanak holmi nyakukba aggatott babérkoszorúkról, mert pofára fognak esni. Nem egyszer. Sokszor. Azért kitartással lehet látványos fejlődéseket produkálni, néha magam is meglepődtem, hogy a korábban zsinórban elb... rontott szituációkat milyen hidegvérrel tudtam pár nappal később lejátszani. Normal szint felett viszont rendesen meg fognak izzadni a hozzám hasonlóan nem polip származású játékosok, ám az a fejlesztőket dicséri, hogy még a legdurvább fokozatban is tökéletesen ritmusra érkeznek a jelek.

ROCKTARISZNYA

Nem esett még szó a zenei felhozatalról, pedig egész életképes csokrot sikerült összerántani az On Tour megjelenésének alkalmából. Nagyjából a gitárközpontú zenék összes vállfaja lefedésre kerül egy-egy dal erejéig, a Bloc Party-tól egészen Ozzy Osbourne-ig, továbbá van Maroon 5 a tinilányok kedvéért, meg Pat Benatar az én kedvemért. Sajnos befigyel pár gyengébb minőségű feldolgozás is, amik helyett mondjuk átpofozhattak volna pár nótát a régebbi GH játékokból, de még így simán pozitív az összkép. Még gyorsan pár szót a multiplayer részlegről, aztán néhány hiba és mehettek haza. Szóval multizni lehet, de nem kell. Miért? Először is rögtön két példány kell a játékból, másrészt tovább káoszosítja a játékmenetet olyan viccességekkel, mint az ellen húrjának elszakítása vagy gitár felgyújtása. Ezzel nincs is komolyabb probléma, amíg nem mi kerülünk szopóágra, ugyanis ebben az esetben a dal pontos lejátszása mellett az érintőképernyőn kell(ene) még pluszban ügyeskedni mindenfélét. Pazar. Azért van sima egymás elleni párbaj és kooperáció is, de valahogy az élmény nem az igazi. Végül akkor a hibák... Legzavaróbb talán a már negyedórányi önfeledt gitározás után beálló kézzsibbadás, amit akár éles fájdalomig is fokozhatnak az idiotizmus / mazochizmus kombóval megvert emberpéldányok. Bosszantó apróság még, hogy a Guitar Grip legalsó, kék gombját az én tökéletesen EU szabvány kisujjam csak nehézségek árán tudja elérni, ami a durvább daloknál felettébb kellemetlen szituációkat tud okozni. Nem feltétlenül tetszettek az állandóan ismétlődő animációk sem, de nem hiszem, hogy a gömböcök lepengetése közben ez bárkinek fel fog tűnni, több (komoly) hiba meg igazából nem nagyon van, így az GH: OT beszerzése a széria rajongói mellett a „sima” DS tulajdonosok számára is erősen ajánlott.

eszgé



GUITAR HERO: ON TOUR

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

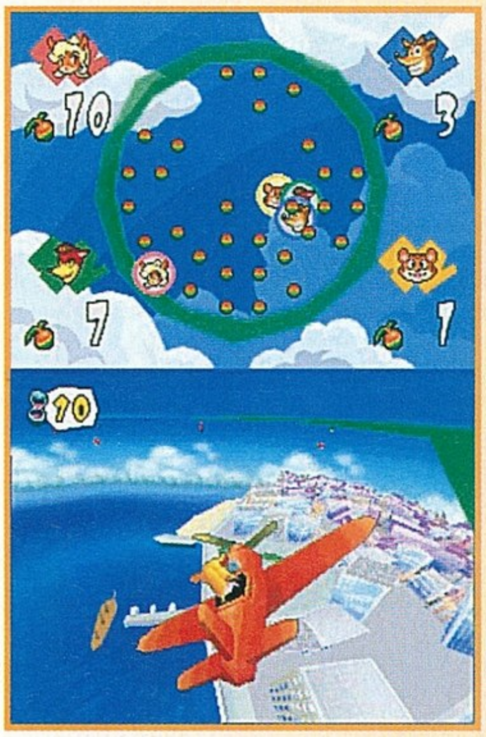
1 - 2 játékos, wifi

✔ jet, hordozható guitar hero, frenetikus hangulat
X izomláz, hüvelykujj para, unalmas animációk

8.5 pont

„EVERY TIME I SEEM TO FALL IN LOVE...”





és mondhatom, elképesztően unalmassá tud válni. Ha éppen nem játszunk, de multiban zúzzuk, akkor fogadhatunk barátaink teljesítményére, vagy egy bizonyos tárggyal újakat vehetünk. A game másik nagy újítása a szövegbuborékok rendszere, melyekkel üzeneteket küldhetünk játszótársainknak egy szintén borzalmasan körülményes úton. Értelme? Nem sok és idő sincs rá. A dolgok lényegét a minijátékok jelentenék. A single cuccok igen egyszerűek, és vagy az irányítás, vagy a tartalom terén verik le a lécet. A többjátékos anyagok némileg szórakoztatóbbak (pl. ütemre lovagolás, a mikrofonba fújva tollpihe lebegtetése, gyümölcsök elkapdosása), de ha magunk játsszuk őket, akkor túl könnyen megnyerhetők. Az adott pályát egyébként az viszi, akinek a legtöbb gyümölcsöt sikerül összegyűjtenie.

A legnagyobb baj tehát a stuff túlbonyolított voltával, illetve a minijátékok tartalmi szegényességével van. A grafika szerintem túlságosan is egyszerű, bár a mozgások simák, és a zenével sincs gond. Az utóbbiakért viszont senki nem vesz videojátékot, és ezt sem fogják sokan, még Crash (egykori) hívei sem.

Petúnia

Nos kérem, a – szerencsére, bár ott sem kellett volna – csak DS-en napvilágot látott **Crash Boom Bang** egy olyan cucc, amelyet a vele töltött első húsz perc után majdnem a sarokba vágtam, borzalmas idegrángások közepette. Hogy mégsem tettem, annak csak az egyik oka az, hogy a Martin nem örült volna túlzottan a kis szürke jószág esetleges megsérülésének, de ugye eme rövid beszámolót is meg kellett szülnöm a játékról inkább előbb, mint utóbb, eképpen erőt vettem magamon. Bár kicsi az esély arra, hogy a tesztet bárki is elolvassa a lenti boxban szereplő számot meglátván…

Adott tehát ez a szegény Crash koma – újabban igen gyenge anyagok főszereplője –, no és az ő kis csapata, akiket a gonosz milliomos Viscount bérelt fel azon titkos kristályok előkerítése céljából, melyek rosszfiúnkat fogják a világuralomhoz hozzásegíteni. (Ébresztő!) Mindehhez az út hat pályán és negyven minijátékon át vezet. Jól olvastátok: *negyven*. Ezzel a számmal nincs is baj, sok egyébbel igen.

A hat térkép itt is egy-egy társasjáték lapjaként funkcionál, ahol négy karakter indulhat. Az egyjátékos móduszban értelemszerűen csak egy srácot irányíthatunk, multiplayerben pedig három barátunk is bekapcsolódhat, mivel itt most egy partijátékról beszélünk. Először egy tárgyat kell kiválasztanunk a képtelenül telezsúfolt leltárból, majd a kockadobás után két lehetőségünk van: elsőként végzünk, avagy összeszedjük a pályán elszórt dolgokat. A tárgy-kocka-lépés minden egyes körben előjön,



CRASH BOOM BANG

VIVENDI GAMES / DIMPS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1-4 játékos, wifi

✔ negyven minijáték, crash és csapata
X borzalmasan túlbonyolított, sovány tartalom

3.5 pont

CSALÁDI AKCIÓ-REJTVÉNY-KALAND



Ismeri valaki közületek a pogo.com-ot, az alkalmi (szép idegen szóval „casual”) játékosok egyik gyülekezőhelyét? Aki igen, az helyesen teszi, ha végigolvassa eme tesztet, mert a DS exkluzív **Pogo Island** ugyan szódával önmagában is elmegy, de valódi lényege a fenti portállal való kompatibilitásában rejlik. Egyébként azt tartják, hogy az alkalmi játékok inkább a lányok-asszonyok köreiben népszerűek, amit magam is így gondolok, annak ellenére, hogy én személy szerint soha nem vonzódtam a rövid és szórványos menetekhez, inkább a mélyrehatóbb és tartalmasabb… khmm, hancúrokhoz. Igen, levágtad: inkább az Assassin's Creed három hétig, mint egy pasziánsz vagy póker szombat és vasárnap délután. No de lássuk, mi is ez a Pogo-sziget!

A játékgyűjtemény alapját mindössze a pogo.com-on legnépszerűbbnek számító öt cím jelenti. Az első a Word Whomp, ami a régi klasszikus szókirakó: adott idő alatt hat betűből kell kiraknunk három-hat betűs szavakat – mindezt persze angolul. Jó szórakozás, bár az alapul szolgáló szótár kicsit szegényes. Nekem leginkább a Poppit! nevű game tetszett, amelyben szín szerint kettes-hármas csoportokba rendezett lufikat kell kidurrantanunk a stylusszal. A lufik belsejében kincsek rejtőznek, és két különleges segédeszközt is beszerezhetünk: egy kovácsüllőt (vagy mit), amivel az adott lufisort húzhatjuk lejjebb, továbbá egy tűt, mellyel szabadon durranthatjuk ki az útban álló gömböket. A Phlinxben a felső képernyőn helyet foglaló színes lufikat kell lőnünk három ágyúból, a „golyó” becsapódási irányát a stylusszal szabályozzuk. Ha hármat vagy többet sikerül egymás mellé tennünk, eltűnnek, és az alattuk levő sor is leszakad. Jó sokáig lehet szórakozni vele, nekem tetszett. A Tri-Peaks Solitaire egy végtelenül egyszerű pasziánsz, amelyben csupán szám szerint kell egymásra pakolnunk a három pakliból is kiszedhető kártyákat, mely nehéz művelethez szintén kérhetünk segítséget. Oké, a játék 3+-os… Végül és utolsósorban a nekem legkevésbé tetsző Squelchies-ben gyorsan növekedő lufisorok legaljáról kell leszednünk egy gömböcöt, majd átraknunk a következőre, ahol három azonos színű lufi fog eltűnni. Valahogy túl gyorsnak tűnt az egész (vagy én voltam túl béna, ez sem zárható ki… :)

A fő játékmóduszt a kaland szegmens jelenti, amelyben egy társasjátékhoz hasonlóan lépegetünk mezőről mezőre, és a fenti típusok, illetve néhány igen egyszerű minijáték (karakterek és tárgyak csúzliból való kilövése, szögek beverése) segítségével gyűjtjük össze hajótörött társainkat és javítjuk meg a hajónkat. Az így szerzett pontokat kell a wi-fi segítségével a pogo.com-ra transzportálnunk, ahol még több játékkal szórakozhatunk. Mindennek fényében a cucc inkább csak a casual szerelmeseinek ajánlott, a többiek hamar rá fognak unni.

Petúnia





POGO ISLAND

EA GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

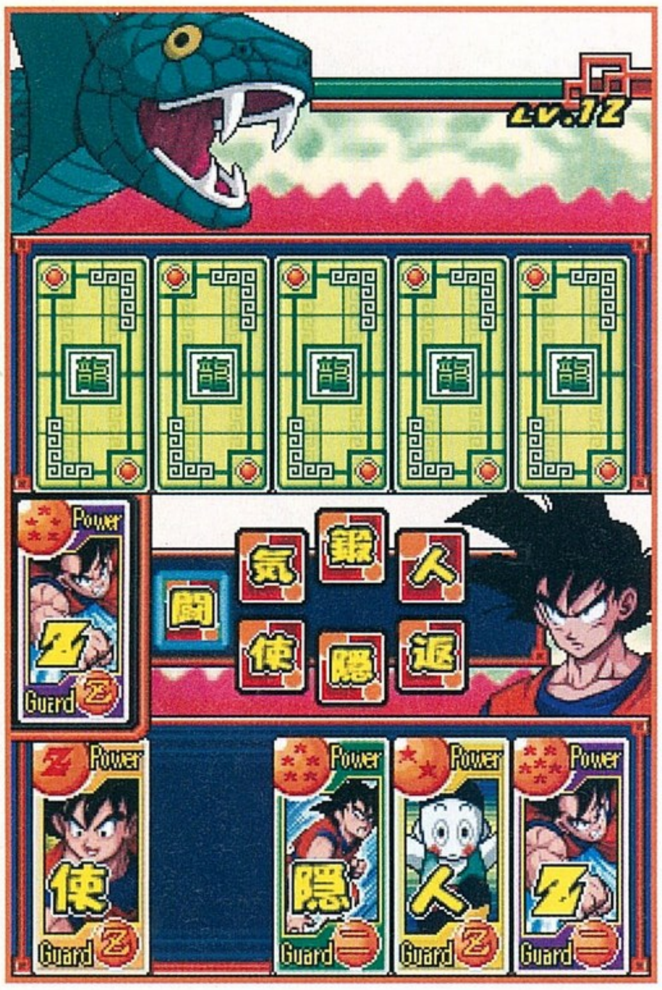
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1- 2 játékos, wifi

✔ jó grafika és zene, megfelelő irányítás, a játékokba könnyű belerázódni
X kevés játék, csak a pogo.com javíthatja a szavatosságot

6 pont

GOKU PÓKEREZNI TANUL





A Nintendo DS mindig is szeretettel adott otthont a különleges, a szokásostól eltérő kialakítású játékoknak, megvalósításoknak. Eredetileg is pont ez volt a célja a kyotói központú cégnek a masinával, azt már mindenki döntse el maga, hogy ezt milyen sikerrel tették az elmúlt évek alatt. Jelen boncasztalra vetett alanyunk a híres-neves, '90-es években a csapból is folyó Dragon Ball univerzumot hívja segítségül. Igen ám, de teszi mindezt egy teljesen másfajta módon! Itt is bunyóról, összecsapásokról, s kalandozásról van szó természetesen, de ezeket kártyákkal, s körökre osztott, megfontolt taktikázással kell kivitelezni, társasjátéktáblán haladva előre a történetben. Szokatlan? Valóban. Halott ötlet? Távolról sem.

Egy ilyen stílusú anyagoktól az ember alapból nem vár el grafikai parádét. Kellemes csalódás ért emiatt, amikor behelyeztem a játékot, ugyanis élvezetes, a hangulatot tökéletesen átadó látványvilágot sikerült megalkotni a menüktől kezdve egészen az összecsapásokig. Árad belőle a Dragon Ball hangulat. A térképen haladva a sorozat rajongói nem egy ismerős, kedvenc helyre lelhetnek. A táblák megtartották, s hűen hozzák Akira Toriyama színes-szagos színvilágát, a DS apró kijelzőjén keresztül is. Ahol kritika érheti a ház elejét, azok a harcok megvalósítása, melyek sajnos állóképekből állnak, képregény stílusban. Animációk nincsenek, a karakterek egyáltalán nem mozognak. De ez legyen a legkisebb baj, szerencsére a tartalom kárpótol minket.

A játékban minden egyes akció, amit tehetsz, kártyákon alapszik. Ha lépni akarsz a „térképen", fel kell használnod egyet. Ha támadni szeretnél, használj támadó kártyát. A program RPG elemeket is felvonultat, hiszen statisztikáink, szintünk, képességeink megfelelő mennyiségű megnyert menet után növekszik. Ellenfeleink is rendelkeznek ilyen értékekkel, melyet kijelöl a gép, így tudhatjuk, mennyire vagyunk pariban az adott harcossal. Az előbb említett térkép leginkább egy társasjáték táblájára emlékeztet, melyen az adott, s felhasznált kártyánk ereje szabja meg, hányat léphetünk. Amikor egy, az ellenlábas által foglalt mezőre lépünk, kezdetét veszi a harc. Egyszerűnek tűnik? A játék ezt hamar meghazudtolja, lévén az elején egy meglehetősen hosszú, s sajnos átléphetetlen betanító folyamaton erőltet minket végig, ami abból a szempontból jó, hogy rendkívül alapos, s mindenre kiterjedő, így a stílustól eddig teljesen idegen egyének is belejöhetnek a dologba. Erre szükség is van, különben gyorsan elvérezhetünk máris a legelső, legalapvetőbb kihívó ellen is. A dolognak az a kisebb hátulütője, hogy ez a szekció nem interaktív, tehát gyk. végig kell olvasnunk mindent, ami elég unalmas.

Amikor ezen végigverekedjük magunkat, kezdetét veszi a valódi akció. Minden lépésed után véletlenszerű harc indul, mely kikerülhető abban az esetben, ha a kártyádon szereplő védekezést jelző szám magasabb, mint az ellenség támadási rátája. A harcrendszer meglepően jól lett kivitelezve. Egy a kártyáit megfelelően használó játékos könnyen elérheti, hogy egyáltalán ne érje támadás. Minden harc elején mindkét fél választ egy kártyát. A „térképen" alkalmazottakkal ellentétben, ilyenkor csak a támadási érték számít. Akinek magasabb (1-7-ig vannak számozva, a mindent vivő a Z jelzésű, ami a 8-asnak felel meg), az fogja bevinni a támadást, s csak a támadás alatt veszi a játék figyelembe a másik védekezési értékét. Viszont nem csak ezek határozzák meg a sebzés mértékét, hanem az egymással szemben álló harcosok szintje, jellemzői is. Persze nem ennyire egyszerű adok-kapokról van szó. Többféle kártyatípus lehet nálunk (egyszerre 5), melyekből 8-féle van. A fentebb taglalt támadó kártyák eredményeznek egyedül támadást. Vannak különleges teljesítmény, illetve egyéb hatásokat kiváltó kártyák. Van, amelyik segítségével el tudunk menekülni a harcokból, van, amelyik minden kártyánk védekezési értékét növeli meg, vagy épp ellenkezőleg minden kártyánk támadási értékéhez ad hozzá egy keveset. Van még „fordító" kártya is, mely megfordítja a saját, s az ellenfeled által használt kártya támadási értékét, ezáltal fordítva az adott menet kimenetelén. Érdemes nem előre ellőni, nehogy visszafele süljön el a dolog. Az egyetlen egy számottevő baki a kártyákkal az, hogy sajnos nincsen lehetőségünk egyéni paklikat összeállítani, ellenben végtelen mennyiségben áll rendelkezésedre, véletlenszerűen összeállított paklik hada. Így a taktikázás ezen részétől sajnos megvon minket a game.

A program természetesen nem csak kártyadobálásból, s egymást követő végeláthatatlan harcokból áll, történettel is meg van fűszerezve rendesen. Az események a Dragon Ball Z elején kezdődnek, s végighaladnak a teljes Cell sagán. A legtöbb jelenet természetesen az animéből van kiollózva, ezzel is adózva a rajongóknak. Összesen 4 játszható karaktert (Gohant, Gokut, Piccolot, s Vegetát) vonultat fel a játék. Ezek mindegyike egy meglehetősen hosszú, s különálló történettel rendelkezik. Tehát a hosszúságra, s változatosságra e téren nem lehet egy rossz szavunk sem.

Mint a beszámolóból kiderül, a DB: Goku Densetsu messze esett a klasszikus Dragon Ball játékok fájától, de ez egyáltalán nem válik a vesztére. Kreatív ötletekkel megzsúfolt program (melyet a hely szűkössége miatt nem nagyon tudtam kifejteni), kellemes időtöltést nyújt a stílus kedvelőinek, s a vele ismerkedőknek is mindenképpen érdemes tenni vele egy próbát.

Roxx





MARTIN BELESZÓL!

Azért nehéz jól és objektíven értékelni ezt a játékot, mert nagyon erősen csak egy rétegnek szól, és ennél a rétegnél is két alapfeltételnek kell teljesülni: szeresse a Dragon Ball univerzumot, és emellé a kártyajátékokat. Külön-külön nem működik, ezek közül egy nem elég ahhoz, hogy valaki jó vásárt csináljon ezzel a programmal.

DBZ: GOKU DENSETSU

ATARI / NAMCO BANDAI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

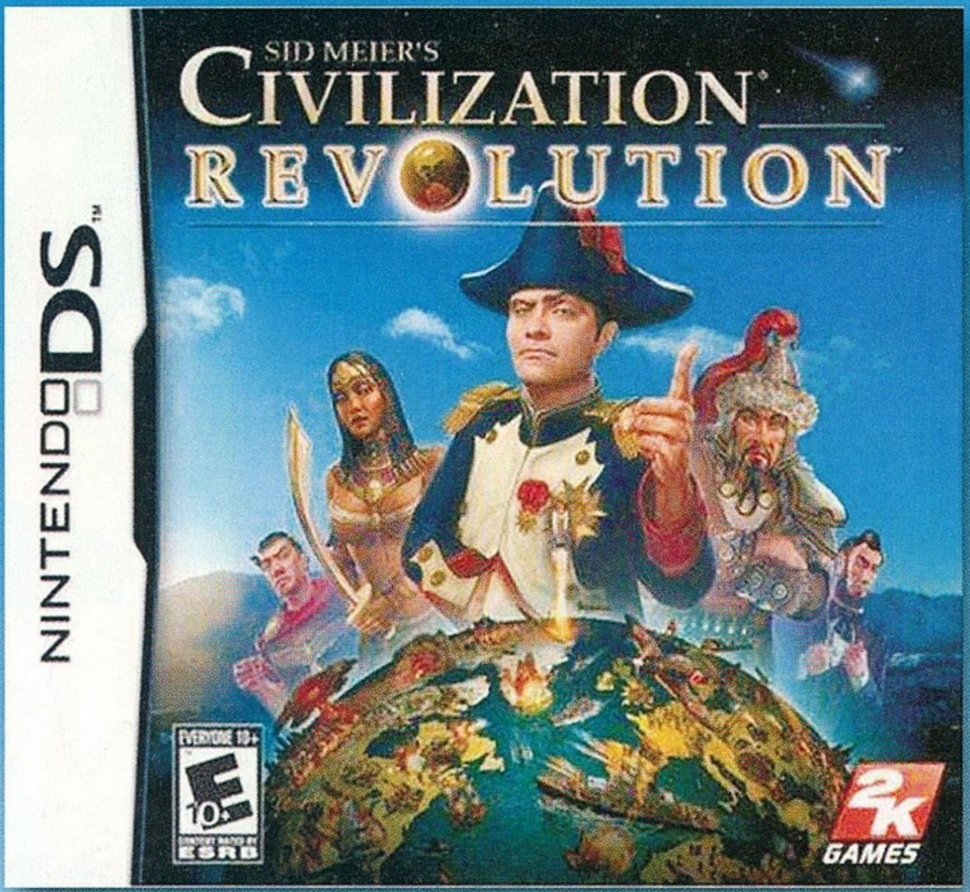
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 4 játékos, wifi

✔ kellemes stratégiai játék, egy kiváló univerzumba ágyazva
X lassan indul be, animációk hiánya

8 pont

HÓDÍTÁS A KEZEDBEN







A legenda szerint a kilencvenes évek elején több amerikai nagyvállalat is komoly erőfeszítést tett azért, hogy kitiltsa az irodákból Sid Meier epikus stratégiáját: a Civilization olyan népszerű és olyan addiktív játék volt, amely akár egy komplett osztályon is fennakadást okozott. Meglepő? Annyira nem, elég csak leültetni egy zöldfülűt a gép elé, adni neki egy órát a Civilizationnel, és utána garantáltan nehéz lesz elvonszolni a monitor elől. Mi történik akkor, ha mindez hordozható formában valósul meg, a sorozat történetében először? Kitör a káosz, elvileg. Gyakorlatilag már nem.

KRÍZIS

Pedig nagy reményekkel indult, a hordozható **Civilization: Revolution** ígérete önmagában világmegváltó gondolat, csak épp nem így kellett volna hozzálátni. A DS verzió elviekben mindezt tudja, mint a múlt hónapban bemutatkozott Revolution: tartalmilag megegyezik vele, ugyanazokat a játszható népcsoportokat vonultatja fel, ugyanazt a technológiai fát használja és ugyanúgy kisebb térképeket kezel, mint nagykonzolos társa. De mindezt még az ottani zsugorításnál is szűkebb méretben, XS-nek megfelelő csoportban.

Kezdődik mindez a játéktér méretével, a DS adottságaihoz mérten a Civ Revóhoz nagyító kell, bár talán még az sem segítene: virtuális zoomolás nincs, a szinte átláthatatlan, egyetlen nagy masszába összefolyó terepen böngészni csak hosszú kínok árán lehet, főleg ezzel a képfrissítéssel, és akkor... jöjjön a feketeleves. A Revolution bődületesen ronda, nem csak hogy az Advance Wars színvonalát nem hozza, de több kategóriával alul is múlja azt, a részletek nincsenek kidolgozva, az egységeket jelölő sprite-ok iszonyúan recések és elmosódottak, ráadásul a képfrissítés még akkor is totálisan instabil, mikor az égvilágon nem történik semmi. És igen, még mindig egy körökre osztott stratégiáról beszélünk.

A menü nem csak spártai, de jóval bonyolultabb, mint a nagygépes Revolution letisztult kijelzője. Tutorial ugyan van, de nem sokat segít a kezdeti boldogulásban, főleg, ha valaki nagyobb nehézségi fokon vágna neki a világ meghódításának: az egyes szintek kidolgozatlanok, túl nagy szakadék tátong a rettenetesen könnyű és a könyörtelenül nehéz választási lehetőségek között.

Ennek ellenére a Revolution nem teljes zsákutca: ugyan lehetne szebb, felhasználóbarátabb és átláthatóbb, de a vastag és barátságtalan réteg mögött mégiscsak egy komplett Civilization lapul, amely azért továbbra is a körökre osztott stratégiai játékok atyja. Csak ne várjon senki csodát az első hordozható verziótól.

W

CIVILIZATION REVOLUTION

2K GAMES / FIRAXIS
MÁS VERZIÓ: PS3, X360

grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 4 játékos, wifi

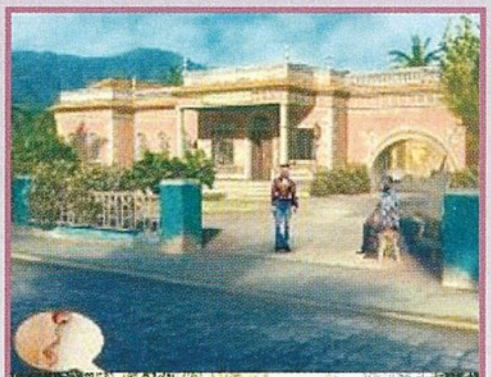
✔ civilization alapok
X instabil építmény

6.5 pont

METEOR A NAPPALIBAN









Mindenki szerette volna, de végül nem jött össze: az Another Code és a Hotel Dusk nem döntötte le a korlátokat, nem szakadt át a gát, és minden épeszű következtetés és jóslat ellenére a DS továbbra sem a kalandjátékok Mekkája. Lehetne és bizonyos, nem egészen legális szinten az is (tessenek már észbe kapni tisztelt Lucasarts, a kilencvenes évek elején felhalmozott hagyatékkal NAGYON szép piacot lehetne kialakítani a méltatlanul hanyagolt handheld fronton), de a nagy átlagot tekintve egy-egy kiadás továbbra is kuriózum, sem mint mindennapos esemény. Pedig lehetne jól csinálni, pontosan úgy, ahogy a **Secret Files: Tunguska** próbálja – no persze azért nem teljesen sikerrel.

AZ OROSZ KAPCSOLAT

1908. június 30-án helyi idő szerint 7 óra 14 perckor Szibériában a Tunguska folyó közelében valami a földbe csapódott. Valami olyan hatalmas dolog, amely akkora krátert vájt a földbe, amely vízzel feltöltve vígan lehetne a távoli Oroszország legnagyobb tava. Ám az incidenst a szovjet kormány igyekezett eltusolni, máig nem tudni miért: a Kalenkov família azonban nem adta fel a keresést, csakhogy a titkos kutatást végző apukának nyoma vész a munkahelyéül szolgáló múzeumban, így lánya, Nina egymaga ered a nyomába, hatalmas veszélyt zúdítva ezzel a saját nyakába.

A Tunguska jól indít, nagyon jól, a teljes egészében meghagyott pre-rendelt intró a DS képességeihez mérten is látványos, hangulatos, ahogy maga a bevezető szakasz is. A hasonszőrű próbálkozásoktól eltérően a 10Tacle Studios nem herélt, hanem igazított: nem dobta ki a hangeffektek zömét a helytakarékosság jegyében, nem vágta ki a dialógusokat, hanem (majdnem) mindent a DS-hez igazított. Ilyen maga az irányítás, amely nem csak, hogy az érintőképernyőre alapoz, de a pixelvadászat elkerülése végett nagyon komoly segítséget, követendő példát mutat. A Tunguska minden egyes helyszíne temérdek megnézhető, megvizsgálható tárgyat és nyomot rejt, de nem kell vadul szétklikkelgetni mindent, mivel a játék maga nagy ikonokkal jelzi, hogy hol s mi szemrevételezhető. Triviális megoldásnak látszik, de eddig még nem volt rá példa – igen, így kell DS-re kalandjátékot készíteni. Többé-kevésbé, a legnagyobb baj a PC-s gyökerekkel van, a 10Tacle nem készítette el újra a helyszíneket, hanem háttérképként elmentette, lekicsinyítette és a DS képernyőjére húzta. Helytakarékosnak helytakarékos, emiatt viszont minden szoba és terem borzalmasan sötét, elmosódott és egyáltalán nem részletgazdag, nem csak a hangulatából, de a használhatóságából is sokat veszítve ezzel, amin a néha logikátlan feladványok sem segítenek. Ám a Secret Files: Tunguska mindezek ellenére fokozottan ajánlott, szórakoztató darab. Ha már hiánypótló és forradalmi.

W

SECRET FILES: TUNGUSKA

KOCH MEDIA / 10 TACLE STUDIOS
MÁS VERZIÓ: WII

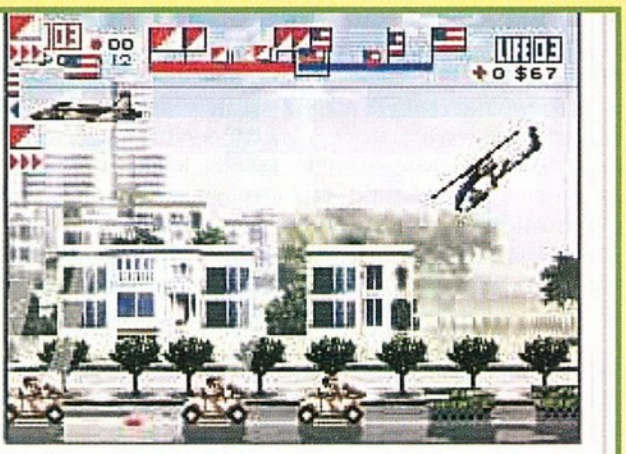
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

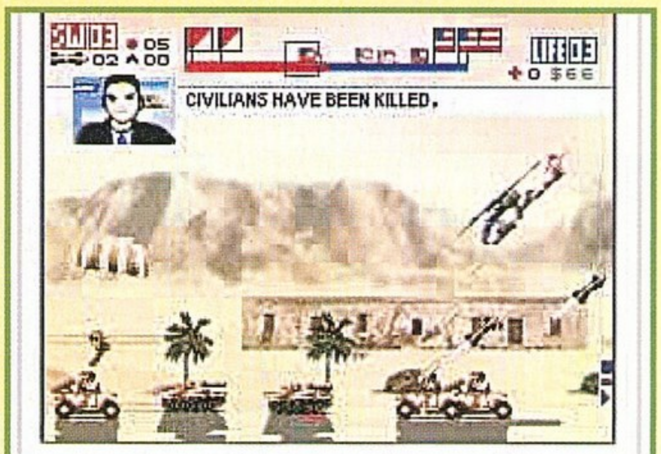
✔ remek irányítás, kiváló atmoszféra
X sötét és elnagyolt hátterek

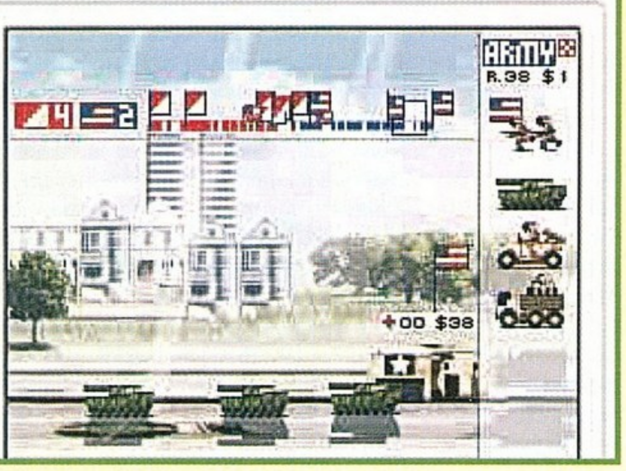
7 pont

A HALÁL 50 ÓRÁJA













MIA, azaz Missing in Action – „akció közben elveszett". Eredetileg a katonaság használta a bevetések alatt eltűnt katonák esetében, de később az angol nyelv más rétegeibe is beférkőzött. A 2005-ös Super Army War pontosan ilyen, a francia Neko Entertainment GBA-t megcélzó játéka menet közben, a boltokba kerülés pillanatában mintha felszívódott volna: rosszkor és rossz platformra jött, a GBA hirtelen halála és a DS térnyerése miatt az Atlus által terjesztett shooter minimálisnál is minimálisabb figyelem mellett ereszkedett a hullámsírba. Eltelt két és fél év és az eredeti formula visszatért új fejlesztővel, új kiadóval de lényegében a régi játékkal.

HŐSÖK

A **Glory Days 2** gyakorlatilag a GBA-s eredeti újrakiadása egy plusz képernyővel, információs mezővel és kicicomázott látnivalóval. Van-e értelme így piacra dobni valamit? Ha elsőre nem jött be, akkor igen, főleg úgy, hogy a GD2 kifejezetten jó játék. Ha a dolgok mélyére ásunk nem nehéz kideríteni, hogy több-kevésbé az 1984-es Rescue Raiders remake-je militaristább témával, értelemszerűen jóval látványosabb körítéssel és kissé összetettebb játékmentettel. Ha ez nem lenne elég támpontnak: a GD2 első blikkre oldalra scrollozós shooter, második nekifutásra viszont már stratégia nyersanyagmenedzselés nélkül. Nem kell szenet, aranyat és egyéb szubsztanciákat a földből kiemelni, kell viszont egy komplett hadsereget menedzselni.

A GD2 egy fiktív világ soha véget nem érő háborús éráját dolgozza fel névtelen pilótákkal – merthogy itt az akció kizárólag a levegőben folyik, legalábbis az általad irányított járművek esetében. A GD2 során vagy egy szuperszonikus repülőgépet, vagy egy helikoptert irányítasz, de a szövetséges sereg természetesen katonáival, terepjáróival és tankjaival masíroz a hadszíntéren.



Minden egyes csatamező egy nagy horizontális, teljes egészében 2D-s csík, amelyen bizonyos időközönként elfoglalandó vagy visszaszerzendő épületek foglalnak helyet, a két szélén pedig értelemszerűen a két főbázis kap helyet. Az nyer, aki a porig rombolja a másikat, mindezt úgy, hogy közben folyamatosan nyomul előre, nem hagyja elveszni a saját egységeit.

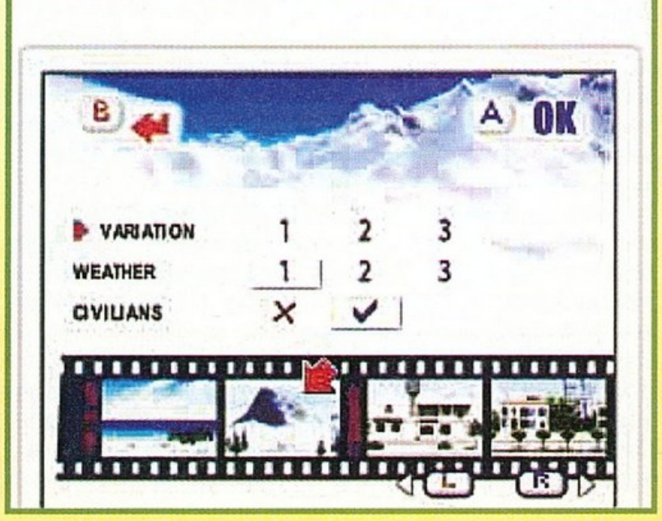
Mi ebben az izgalom? Nagyon is sok minden, első körben rögtön az adott küldetéshez kapott járműved kiismerése lesz nehéz: a helikopter és a vadászgép két külön jószág, előbbivel nagyon nem fogsz seregeket kiirtani, a rettenetesen limitált rakétamennyiség miatt ilyenkor inkább támogató szerepet töltesz be semmint hadvezérét. A vadászgép igazán nehéz dió lesz, ilyenkor olyan nagy beleszólásod nem lesz az eseményekbe a védekezést illetően, ekkor egyértelműen az előrenyomulásé a szerep, a hatalmas bombákkal egész képernyőnyi gyalogos, tank és terepjáró írtható ki, így tiszta lesz a terep a saját egységeid előtt.

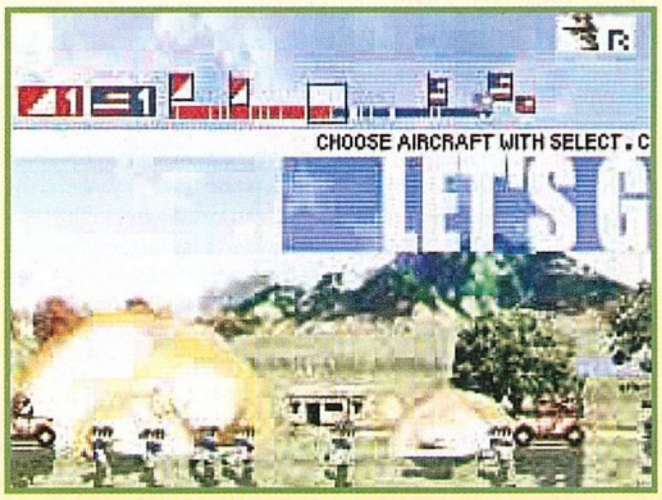
Merthogy neked kell gondoskodnod a folyamatos utánpótlásról, a bunkerek elfoglalásával és civilek megmentésével folyamatosan pénzhez jutsz, amiből vehetsz gépfegyveres bakákat, mindent letaroló tankokat, lőszert szállító teherautókat. Az, hogy miből és mennyit szeretnél a harctéren a te döntésed, de kell hozzá legalább egy óra, míg kitapasztalod, hogy milyen összetételben, hány hullámban és hány csoportban és a legfontosabb, hogy mikor érdemes szélnek ereszteni a katonáid. Az ellenség és a mesterséges intelligencia könyörtelen, a negyedik-ötödik misszió magasságában szó szerint 3-4 másodperced van az indulástól számítva, hogy cselekedj, különben csak a Game Over felirattal nézhetsz farkasszemet. Az egységeid küldetésről küldetésre erősödnek, időnként speciális fegyvereket is bevethetsz, ahogy az ellenfél is. A GD2 egyszemélyes kampánya hiába nehéz rettenetesen rövid, egy-két délután alatt vígan lenyomható. Az igazi szépséget a multiplayer módusz rejti, ahol maximum nyolc fő csaphat össze egymással: itt már igazi háborús hangulat alakul ki, és egyeseknek komoly fejfájást okoz majd, hogyan is hányják kardélre az opponenseket.

A Glory Days 2 mindezt kifejezetten tetszetős körítéssel tálalja, az állát ugyan nem fogja senki keresgélni a teljes egészében kétdimenziós járművek és a nem túl változatos terep láttán, de amit kell, azt tisztességesen teljesíti a GD2. Rövid, sajnos messze nem változatos de kellőképpen szórakoztató ahhoz, hogy ott legyen a polcon.

W







MARTIN BELESZÓL!

Engem ez a game a C64-es időkre emlékeztet. Ebben az esetben nem tudom eldönteni, hogy ez jó, vagy rossz érzés...

GLORY DAYS 2

SECRET STASH GAMES / ODENIS STUDIOS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 8 játékos, wifi

✔ összetett, nehéz, hangulatos
X rövid kampány mód

7.5 pont



Komoran ülök a szobámban, és azon kapom magam, hogy a naptáron már a szeptember feliratot látom. De mintha most kezdődött volna el ez a nyár. Elkezdek gondolkodni, hogy repülhetett el megint ez a 3 három hónap ilyen gyorsan? Mit is csináltam, hmmmm... Ültem a bankban és melóztam... Kenny-vel, Csabival, Ryo-val és Ticsivel lógtunk ide-oda... Barátnömmel mentünk Balatonozni... Elköltöztem... De ezek mintha csak most történtek volna velem. De akkor is, hová tünt ez a nyár?! Gyorsan elrepült már megint, mint szokott. A jó dolgok mindig csak úgy elszállnak, észre sem vesszük, és már vége is...

Csak leírtam egy kis gondolatmenetemet az egyik estéről. Gondolom ti is elméláztok a nyár vége felé, hogy milyen gyorsan elszállt ez a vakáció. Átgondoljátok és értékelitek, hogy mi jó (vagy rossz) történt veletek. Gondolom sok olvasónak elkezdődött az idei tanév is (utólag is sok sikert kívánok hozzá mindenkinek). De mondjuk minek búslakodni, hisz az egyénen múlik mindig, hogy milyenné teszi a napjait. Na, akkor lessük is be az olvasók leveleit, hogy milyen is volt a nyaruk idén. Krugman

(Szeretném lefordítani Krug fenti sorait köznyelvre. „Unalmas alak vagyok, a barátaim is unalmasak lennének, ha lennének. Ezt a pár nevet is csak kitaláltam. Egyszer már cseteltem egy lánnyal, mondtam neki, hogy hello, ő meg azt mondta, hogy kopj le öcsi. Tehát nem jártunk sokáig, de legalább nem untuk meg egymást. Egy bankban ülök egész nap, a nyarat csak az ablakból látom. A költözésem úgy zajlott, hogy eddig a szüleim között feküdtem a franciaágyon, de rám szóltak, hogy 24 évesen már külön kéne aludnom, így leköltöztem a matracra." Martin)

Helló 576 team! Szia Krugman! Mivel 20 percem van most így a határidő utolsó napján egy rövidített élménybeszámolót tartok. **(Nem gond mester, mi is az utolsó pillanatokra hagyjuk a dolgokat... Kenny mester is kiguvadt és vörös szemekkel írta a cikkét, hogy pontban éjjel 12:00-kor elküldje a dolgot Martinnak, hogy az „576wowistencsászár" nehogy elvegye férfiasságа utolsó mivoltát is. K.)** Az idei nyaram volt az egyik legjobb. Szinte minden héten buliztunk a haverokkal, de ha nem akkor is találtunk alkalmat az ivásra. Már egy-két éve nyáron pont úgy jönnek ki a dolgok, hogy általában összeszedek egy gyenge sérülést **(Pajtásodra találtál, valahogy én is minden évben bekapok egy kartörést, át is nevezem magam ármbrékkrugszánra. K.)** (mivel kosarazom) De ezek pont a szabijaim előtt illetve után történnek. A főnököm már kezd gyanakodni. :) De hát a sportolás veszélyekkel jár pl.: bokaficam!!! Tehát ezen a nyáron max. 20 -30 napot dolgoztam. Videojáték fronton a nyár a GH3-mal kezdődött **(Barátnöm is rákapott eme ritmusgammára, szerintem Kenny-t elverné... mind a ketten EASY-n tolják. Másik. Kenny jön múltkor és meséli, hogy neten tolja a játékot, és kérdezem töle, hogy megy. Mondja elver mindenkit. Mondom neki ez király meg minden. A végén kiderül hogy ő „easy" fokozaton van az ellenfelei meg „hard"-on tolják ellene. Mondom lol. K.)** és egész a sérülésemig tartott. Aztán egy hét felépülési idő:Tales of Symphonia. Fel KELLETT gyógyulnom, mert a zenekarral amiben játszom Szombathelyen koncerteztünk és utána indult egy 11 napos franciországi turné! Persze az út előtt gyorsan beszereztem DS-re a New Super Mario Bros.-t. Nem pénzért hanem a melóban kapott ajándék utalványokért. A csajok nagyon komálják Mariot!! Mindenki a buszon játszott kivéve engem meg a szobatársaimat, mert mi még az öntisztuló vécézésekhez is vittük. Ebből napi négy volt a jó (sz*r) francia borok miatt. Szinte alig volt a kezemben a gép. Meglepetésemre Párizsban egy szem videogame boltot sem láttam. (Szeintem csak vaksi vagyok) **(Szerintem is, mert mikor én voltam kint ott, akkor elég sok videojátékkal foglalkozó boltot találtam, pávlevu fanszé? K.)**. Sebaj helyette volt egy Eiffel torony és buliztunk egy belga zenekarral akik akkora szúrőgépek voltak, hogy még mi a szigorú kolesz szabályokat betartva titokban ittunk sokat, ők egyszerűen kihánytak az ablakon **(Jó pajtásaim lennének. K.)**. Édekes, hogy a TV reklámok 90%át a DS reklámok tették ki, kivéve a pornó és zene adókon. Franciából hazafelé megvettem az júűliusi Konzolt. Itthon beszereztem az Okamit és a SSBB-t. Ez utóbbit sajna nehezen olvasta a gépem így helyette elkezdtük nyomni a Bully-t. Ezután Balcsi következett ismét a zenekarral. Egy nap Siófok aztán egy hét Zánka. Persze ezt is végigbuliztuk. Csokibarna színem lett. Balatonról hazaérve Flatout 2 party módjával nyomtuk. Amik kimaradtak a nyári élménybeszámolóból: három mozifilm (Indiana Jones 4 tetszett, Narnia 2 sz*r, Batman-Sötét lovag KIRÁLYSÁG) **(Jó a Bötmön, csak így kecskemétiesen írom le, hogy az Edem cimboránk is megértse. K.)** és egy esküvő a nyár végén ahol nem lehetett kirobbantani a koktélsarokból. Nagyon röviden ennyi volt a nyaram. Remélem ti is berúgtatok párszor és további jó munkát és játékot! Bandee23

(Edem játszott a filmben Krug, ő volt a répa a „bűvésztrükkös" jelenetben. Martin)

Hello! :) Mit csináltál a nyári szünetben? Oh csupa jót. Persze a jó sztorik (és ütős bulik) mindig a – csajok, szex, drog – címszavakkal kezdődnek és szervesen tartalmazzák is azt, hát ez nem olyan :) **(Pedig már erre készültem mikor olvastam, hogy te írtál nekem. Elszomorítasz Lara béjbi. K.)**. A nyár az nagyon élvezetes volt. Arany középút, semmi kicsapongás egyik irányba sem. :) / Horatius intésének eleget tettem. xD /

Bár mondjuk parti irányba nyugodtan csaponghattam volna. Pörgős volt a nyár, szépen teltek a napok. A kezdetet érettségi befejezésével és balatonozással ünnepeltük. Áttáncolt éjszakák, délutáni, nyári séták és strandolások. Egybefolyt napok, kómás fejek. Csajozás és pasizás **(Ez már jól hangzik, pasizol meg csajozol is. Hmmmmmm. Ha kapok érdeklődő férfi és női leveleket veled kapcsolatban, akkor passzolhatom a mailed címét? K.)**. :) Mindennek eleget téve. Volt szerencsém Masacre és Luna barátnője partiján is részt venni, ahol egy nagyon jó estét-másnapot töltöttünk el.

Minden nyáron történik valami olyan, amire azt mondom, hogy „na ez a legjobb". Aztán a következő nyáron sikerül felülmúlni az előző csodát. Most a Sziget volt az, amire azt mondhatom, hogy a fénypontja az egésznek. Remélem jövőre egy egész heti szigetezésre mondhatom majd ezt / és egy Las Vegas-i kiruccanásra xD /. Amikor épp volt időm, akkor játszottam is. Ezen a nyáron is új szerelemre találtam, Snake személyében. Megszerettem a kígyót! A nyár élvezésével **(!!! K.)** szinkronban játszottam végig az MGS2-3-at. Még több élménnyel lettem gazdagabb. Hát ezt csináltam a nyáron. :) Remélem másnak is jól telt, illetve még jobban. Ciao! Lara **(Csiáááó miamór. K.)**

(Lara, engem a pasizásaid nem annyira izgatnak, ellenben a csajozós részbe szívesen beszállnék vendégszínésznek! Vöröset vagy feketét hozz, ha lehet ilyen extrákat kérni. Martin)

Hi Mr. Krugman! Nos a nyár: az én elvárásaimnak kicsit hűvös volt, no de mit lehet tenni. Volt-Fesztivál: füttyel indult a buli, tevékenyen részt vettünk a fesztivál sörkészletének az elpusztításában és együtt sírtunk a néhol botrányos hangzáson, de amúgy egy remek 4 napot ünnepelhettünk (ja, és ha valaki még nem látta a Nouvelle Vague zenekart élőben, az feltétlenül menjen el egy koncertjükre) **(Ha már ajánló, akkor én meg Dj Krush-t ajánlom mindenki figyelmébe, nagyon nagy élményt nyújtott nekem a ZP-s performanszán. Nagymester. K.)** Ezt követte egy kis Balaton, megfűszerezve némi Sound-dal, néhány nap esővel és néhány fejfájós ébredéssel. Balatoni társaim között üdvözölhettem Mariót, Linket és Asimov mestert, igyekeztek a kedvemben járni, néhol egyik, néhol másik lövellt pajkos tekinteteket felém az asztalról... A kocsikiégés idén elmaradt, volt helyette Soproni Piknik és Parov Stelar koncert. Őszintén megmondom, én nagyon örültem ennek a kis happeningnek, mert végre a Volton kívül is történt valami olyan a városban, amit nem csak a 40+ közönség tudott élvezni. Most pedig még gépelem az utolsó beadandó dolgozatomat, kínkeservvel gyűlnek a karakterek, de azért valahogy összehozom! Üdv: Johnny

(Mindenképpen jobban mulattam volna a leveleden, he fekve hányós, meg bokorban dugós sztorikkal van tele – mert hát az a hardcore fesztivál feeling. Itt az ideje, hogy rászokj a piára és/vagy a drogra! Meg a nőkre. Martin)

Hi! Először szögezzük le KRUUGMAN te vagy a legjobb fej belőled több példány is kellene (KRUUGMAN 4 PRESIDENT). A nyarat,ahogy te mondtad az aranyközépúton töltöttem. Tehát volt elég sok xbox360 perc is de sokat buliztam is. Leggjobban DBZ: Burst Limit tetszik. Meg a RESIDENT EVIL 5öt várom. Az 576 konzol a király. Mindig megveszem, mindent szeretek benne. **(Ezt csak önfényezés miatt raktam be. Most ki is hagyok pár sort, mert Martin apó biztos benyom ide pár karaktert, amiben azt ecseteli, hogy én írtam. K.)**

(Még egy nyomorult aláírást sem tudtál hazudni a végére? Így hiteltelen. Noob. Martin)

Kedves Fredy kruger. Most írok elösször ide és remélem hogy beadjátok ezt a cikket **(Csiribú, csiribá , voálá és benne is vagy! K.)**. Hogy mit csit csináltam nyáron? Mivel lara croftott imádom beléptem az álltalad alkitott LFK klubba :D **(Köszönjük a klub nevében a 2 milliós adományt, amit a számlákra utaltál. Neked is Martin azt az 1 Ft-ot. Bárki küldhet nekem khm... vagyis a klub részére pénzt. K.)**. Még a nyáron xbox360 döpping volt. Hogy mért? Megvettem első xboxomat **(Gratulálok hozzá, jó választás volt. PS3 és a másfél órás játéktelepítések viccesek. K.)**!!! Hát igen az élet szép :D. vettem hozzá (sajna használt) 3 játékot: gta 4 (egy orosz new york utcáin) Halo 3 (Mester séf meghalt?!?!) és cod 4 (Harc onlinban csernobilban)! Apropó még voltam párizsban de ki a fenét érdekel ez **(Szeretem a kulturált kockákat. K.)**? Na szóval ez történt nyáron. Vettem egy xboxot (pipa) vettem hozzá 3 játékot (pipa) beléptem az lfk klubba (és még mindig pippa). Viszlát kedves horrofigura **(*szip-szip* Sziaaaaaaaa. K.)**. Adios ötszázhetvenhat team! lesi20

(Krug, tudod kiket zavar a PS3-as install? Akiknek nincs gépük. Puszika. Martin)

Szeva Krug! Írok most,mert úgysem történik már velem ezen a nyáron semmi említésre méltó (<--ez egy szó,vagy jól írtam?).Pont tegnap jöttem haza szarvasról a nyaralásból, jóvolt, szépvolt, megvolt. Volt medence meg minden plusz volt egy vótörpájp ami külön öröm volt **(Khhhhhhhm khhhhhhhhm... kuc kuc... folytasd csak. K.)**. A nyár elején el lettem ballagva. Ennek örömére kaptam is egy X360at PGR4-el. Mielőtt végigtolhattam volna megvettem a skatet is. Játékfronton kb ennyi történt nyáron. Volt pár "sátrazás" a legjobb haverokkal, itt nemegyszer sátor nélkül sátraztunk. Egyszer el is kapott minket az eső, ugyhogy behúzódtunk egy buszmegállóba. (Ha arra jött valaki valamiért furcsán nézett a földön pokrócban elaludt Ariennre...:) Voltak még nagy pizzázások egy-egy arc szülinapján, rendszerint ezek is baromi jók voltak. ÉÉÉÉSSS...+1 jódolog: Az öcsém egyévesen tegnap először egyedül járt,jippíí! Hát... Más nem nagyon történt nyáron. Haverok meg az X volt a két fő irányvonal. (De inkább haverok.) Na akkor én búcsúznék. További jó nyarat meg ilyesmiket! Pacman

(Nálam az a „sátrazás", amikor reggelente háton fekve felizgulva ébredek. Ilyenkor mindig felébresztem a kiscsajom egy „Pajtások ébresztő!" kiáltással a tábor-feeling kedvéért. Martin)

Ha-hi-hu-he-ho. Kérem szépen annyit csináltam nyáron mint eddig is: semmit, de azt teljes gőzerővel. Ez nem is lényeg, az már viszont annál inkább, hogy ez a krugman figura kicsoda. Én ilyen messziről jött egyén vagyok, meg halmozottan béna, és nem tom ki ő. Plusz mit csinál, pl postáse vagy lopja-e a napot? Bár ezt nem hiszem, mert most is kitolja a szemem – mármint a nap. Szóval köszi előre is az infót. üdv Zoltán

(Azt gondolom, ebben a pár sorban megfogalmaztad a Csevegő gyakorlatilag legégetőbb kérdését: ki a fene egyáltalán ez a Krugman? Martin)

Szia Krugman, Martin! És szia a teljes 576 stábnak is! Nos én azt mondom: több party! Eddig eltelt 19 nyaram alapvető teljesen a konzolokkal telt, egyfajta kényszerű és mára már számomra szomorú izolációban a külvilágtól. Egészen eddig talán féltem a világtól, ám persze ehhez tudni kéne az életem kis történetét, amit nem itt fogok leírni. :) A lényeg, hogy idény nyáron, a huszadikon, mert az egy szép kerek szám, megváltoztott minden, már kellemetlenül éreztem magam a folytonos bezártságtól. És mivel főiskolán az élet összehozott a világ legjobb arc embereivel, az idei nyár már nem a konzolozásról szólt. Római fürdői lubickolás, égtelen nagy éjszakába húzódó biliárd party-k, mozizás ezerrel, vagy épp nálam házibuli... és mára rájöttem sokkal jobb ez, mint egyedül görnyedni a tv előtt. :) Persze játszani jó dolog, de számomra ez már olyan mint pl. az alkohol: csak mértékkel! (Na igen az égtelen nagy sörözéseket nem is említem a barátaimmal. :P) Bár nem tagadom, egy egy este amikor épp nem tudott a banda összejönni, akkor leültünk egy kis online Halo 3 infection party-ra, amit irtómódon élveztem. :) Éljen a nyár, éljen a buli, éljen a strand! (Remélem nektek is jó volt a nyár. :)) **(Remélem ilyen jól fog telni a többi nyarad is! K.)**
Maradok tisztelettel: Griev

(Az „égtelen" éjszaka az olyan világvégés dolog lehet. ÉKTELEN bulikban én is voltam a nyáron, a szabad ÉG alatt. Egyébként jól tolod, és ha elfogadsz egy tanácsot, csináld ugyanezt télen is! Martin)

Töröltem az izzadtságot a homlokomról. Az izzadás oka: meló **(Az nekem is megvolt a bankban, átérzem a feelinget. K.)** (ha tanultam volna, nyáron hűvösön, télen melegben), veterán bkv járművek, irreális közmű és részletfizetési számlák, fehérmájú nők, kÖkemény pályavégi bossok, bosszantó onláin intelligencia, kínai pamut feliratú nejlonzokni, tábortűz, bringázás – ma már más izzad rajta, aki ellopta –, szóval csak a szokásos. És egy elhibázottan bevállalt szőrtelenítés... A nyár rendben van. Bár nem lihegem túl nyaralásügyileg, ha kedvem van simán lemegyek a Balcsira télen is. Olyankor nem fülledten erotikus, hanem dermesztően szép. dr.

(Bringát nem akar venni valaki? Tusfürdőre is elcserélem, mert nyár óta sokat izzadok... Martin)

Héló! Szokásomhoz híven nyáron is dolgoztam, a maradék hétvégi perceimet lehetőleg határokon túl töltöttem, vagy csak átestem a küszöbön a kerti jakuzziig. **(Hozzád költözöm, köll az a dzsakudzi! K.)** Meg az én anyámat. Mondom ezt azért így és ebben a formában, mert a PS3-mam meghalt, azon túl PSP volt talonban (álmomban is azt hallgattam, ahogy püföli az ikszed, mert nem tud aludni a kolléga), meg a munkahelyi Feedin Frenzy II a Zumával együtt. Az is csak azért, hogy az ügyfelek ne merjenek megszólalni és zavarni. Általánosságban mindenki hatalmas terveket szövöget a nyárral kapcsolatban, fergeteges bulik, mindenki párra talál, életmódot változtat, van, aki vallást is, ilyesmik... aztán feleszmélnek augusztusban, hogy a világon nem csinált semmit és erre jók a fesztiválok, hogy elmondhassák két feles és egy sör közt, hogy most pótolja a nyarat. Idén kihagytam a fergetegeket, meg minden ilyet, chillout volt a gárdenben szigorúan. Esküszöm jólesett, de még jó idő van és bármi lehet, attól, hogy beindul a suli még tart a nyár. Kösziposzi. para
ui. Meglepődtem krug amúgy, de esküszöm örülök neked
(Árigátó gozájmász. K.)

(Beszéltem anyukáddal Para, mondta, hogy a kettes matekod miatt nem engedett el a Zöld Pardonba, csak a kertetekbe, ami ugye zöld, de ott nincs pardon. Kérlek jövőre jobban figyelj oda a számokra! Martin)

Hi! Mi mást is csinálhattam volna, mint a munka. De azért szakítottam időt a konzolokra is :) Mire vége a nyárnak elfogy a meló is. Majd akkor lesz konzolparty. Steve Y

(Télre nincs meló? Úszómester vagy a Palatinuson? Martin)

Szevasztok, 576! Én ezen a nyáron Kanadában nyaraltam 2,5 hetet, de legalább 6 hetet akartam ott lenni. **(Az a baj az ilyen kiruccanásokkal, az embernek soha nem elég annyi, amennyit kint van, mindig több kell. Ismerős a feeling emberek? K.)** A zsákmányom 2 póló, 1 hógömb (sajna eltörött a gépen :_(, 3 játék PSP-re (LEGO Indiana Jones, Space Invaders Extreme és GTA Liberty City Stories) és sok-sok hűtőmágnes (gyűjtjük mi azokat, van egy rakás a hűtőszekrényen ;) . Aztán a szokásos "nagyilátogatás". Most meg készülök a sulira. Úgy nem akarom, de sajnos muszáj. T_T Remélem a ti nyaratok is jó volt! Mychael

(Legközelebb kimennék helyetted Kanadába, és akkor nem lesznek ilyen problémáid, hogy 6 helyett csak 2.5 hetet lehettél kint. Én Fótig jutottam. Martin)

Csocsi Krug és Szega Martin! Hogy mit csináltam többet a nyári szünet alatt? Igazából egyiket sem. Nem is nagyon partyztam és játszani meg alig-alig játszottam egészen július végéig. Ennek két oka van: Az egyik,hogy még mindig Playstation2-van a birtokomban, amire mostanában már nem nagyon özönlenek a game-k, a másik,hogy alig voltam itthon,mert kb. négy hónapja a barátnőmnél lakom. Aztán egyszer eszembe jutott, hogy át is vihetném hozzá a Play-t. Ezt meg is tettem, aminek az lett az eredménye, hogy annyira rákattant a Kratos-al való hentelésre, hogy én kb napi tíz perc Killzone-hoz jutok, meg néha hagyja, hogy megnyaljam az arcát. **(Ez különben nagyon érdekes jelenség. Mondjuk a kapcsolatban a pasi a konzolos, szeret játszani. A barátnője nem. Ha egy jó játékot mutat a lánynak, akkor a barátnő úgy rátud kattanni a cuccra, hogy le sem lehet szaki még egy láncfűrésszel sem. Kb. nálunk is ez van, csak itt a GH3 mánia megy. Eszméletlen. K.)** Na ezek után már bulizni sincs kedvem. Üdv! Retek

(Én nem vagyok egy féltékeny típus: ha a csajom mással hentel, de én nyalom az arcát, akkor még nincs gáz. Maximum később lehentelem mindkettőt, a szemeteket! Martin)

Hello Mindenkinek! Nekem a nyári szünet munkával telt. Volt még egy kis munka, meg néha napján még egy kis munka. Aztán, ha ráértem egy kicsit akkor jött még egy kis munka. Jó persze pihentem is, kemény 4 napot, hogy azért ne legyek olyan fehér mint a mentőautó. Remélem az új kiszerelésű Ps3 hamarosan megjelenik és akkor legalább kicsit ki fogom tudni kapcsolni magam, szerencsére megérkeztek a platinum játékok így már az én pénztárcámnak is elérhetővé vált jópár igazán klassz produktum. Hétvégenként azért kikapcsolódtam haverokkal egy-egy ProEvo meccs erejéig. Volt sírás, rívás, örömködés meg ami kell. Aztán, ha nekem idő megy végre ismét megmenthetem a földet az öreg snake-kel :) . Remélem ennél a 80-as új Ps3-nál visszarakják a Ps2 kompatibilitást, mert az én kopottas kis gépem fél lábbal már a sírban van. Nah befejezem tartalmatlan levelem és további jó konzolozást kívánok mindenkinek. Tom

(Az európai 80-asnál nem rakták vissza. Szerintem szoftveresen fogják megoldani, de csak a jövőben, hogy a kedves vásárlók addig is minél több régi címet vegyenek meg a PS Store-ról. Martin)

Életem legellentmondásosabb nyara volt az idei, sok-sok lemondással, örömmel, bánattal, ami rávilágított, hogy ez a felnőtt élet nem lesz egy egyszerű menet. Tavasz végén kezdődött minden egy lakásvásárlással, hitellel, önerővel, THM-el meg minden velejárójával, a modern rabszolgasor megkezdődött. Aztán beüt, aminek be kell ütnie: melóhely megszűnése, kényszermunkanélküliség, teher meg a vállamon, a bankok szótárában nem szerepel az emberség. Stressz, kétségbeesés, hirtelen leépülés, 2 hét vírusos fertőzés, 1 hét kórház, fászanyos. Teljes kilátástalanság, majd egy bejövő hívás. Állásajánlat. Naná! Kevesebb Pénz? Lesz*rom! Folyamatos ugráltatás? Lesz*rom! Heti 3, max 4 nap munkanap? Ez már annyira nem tetszik. Aztán a szokásos létramászás: beszokás, beszopás, megszokás, ma meg már azért kell küzdenem, hogy egyáltalán kapjak egy nap szabadot. Ebből következik: no nyaralás, no fesztiválozás, no strand, no bulizás, no szabadnap, no lóf*sz, de legalább van munkahelyem, van lakásom, szeptembertől meg lesz még egy év hátra a suliból... majd jöhet a karrierépítés, család meg a totális felnőtté válás. Ja és 8 hónap pihenés után üzembe helyeződött a 360-am. HDTV. Öröm, bódottá. MRenton

(Ilyen ez a popszakma haver. Isten hozott! Martin)

Üdv! Egy kis részet a nyári akciókból. Mint ahogy a jó gyerekek teszik, nyaranta meglátogatom nagyszüleimet egy hétre, és örömtelivé varázsolom nekik azt. Bár nem lettem megkérdezve, hogy mit szólok hozzá, de ez mellékes. Leérek, az első nap, összedobom a a túlélőkészüléket, persze a PS2-re gondolok. Leülök, gondoltam játszok valamit, és jó kislány módjára csendben maradok, de nem úszhattam meg nagymuterom piszkálását. Tudni kell, hogy igen alacsony vagyok, és így talán jobban látszanak a kilók. Megkaptam a magamét, hogy miért nem figyelek, stb. Fogyókúrára fogott, szinte az egész héten müzlit, és joghurtos zsömlét ettem. Értelme nem volt, mert nem látszott meg, de elégedett volt, legalább besvédett dolog fogyott a hűtőből. Az is illúzió is megmaradt neki. Egy kis szobába aludtam, és alattam pont a kutya kennelek voltak. Igen, mami kutyatenyésztő. Éjszaka elaludni képtelenség volt, az szomszéd fáján ücsörgő bagoly csorda miatt, és sokáig aludni is lehetetlen volt, mert egy franciabull épp az egyik horror filmből utánzott valakit, aki egyszerre nyüszít és hörög. Szobámban egy kicsi csivi is volt, akinek hobbijába vált felmászni az ágyra, és szabályosan a fejemre feküdni... Egyik nap, nagyném átjött, és épp nem akart ebédelni, mire nagy lelkesen drága nagyi megkérdezte: Tán nem fogyókúrázol?! 10mp kuss után jött egy halk nem. Minden nagymama ilyen, vagy csak én vagyok ilyennel megáldva? Mert általában inkább tömnek szerintem, mint fogyókúráztatnak. Bár a tömést is utálom, nem vagyok (akkora) liba... Utolsó nap, kaptam egy ruhát, ami kicsit megnyújtott, és magasabbnak is látszottam benne, mire boldogan oda sutyorogta a fülembe: Ebben a ruhában lejött rólad 5kiló. Gráá, miért azt kell megemlíteni hogy karcsúbb vagyok benne, és miért nem azt hogy jól áll? És miért kell piszkálni? Bár ez negy fogyókúrás újság, de sajnos a nyaram része volt. Én ezért inkább, a konzolos nyárra szavazok. Életmentő néha az ellenségeidet egyes embereknek képzelni. Szekeres Szilvia

(A függőlegesen csíkos nyújt, a vízszintesen csíkos szélesít. Meg a fekete is slankít, asszem'. Küldj képet, bezsűrizem, hogy valóban fogynod kell-e. Mondanom sem kell, fehérneműs legyen, megígérem, csak szakmai szemmel fogom vizsgálni! Martin)

Szevasz Krug! Látom, téged is beengedtek a szerkibe, gratula hozzá **(Árigátó. K.)**. Hogy mit is fogok nyáron csinálni? A kötelező pancsoláson már túl vagyok, így hát maradt az edzőterembe járás és a WoW. Nos, igen, a konzolos téma most egy kicsit pang nálam, annál is inkább mert nem bírok úrrá lenni azon az érzemen, ami igbogzot akar venni. Ronda egy betegség ez **(Biz az. K.)**, én mondom, de objektivitásomnak hála beláttam, hogy ez az egyen járható út annak, aki a minőségi konzolozást felhőtlen szórakozással és nem utolsósorban a gazdasági érdekek figyelembevételével próbálja párosítani. Nem arról van szó, hogy bármi bajom lenne a szonival, éppen csak az történt, hogy az engem is érdeklő exkluzívnak hitt címek szép lassan átvándorolnak a mérföldekkel jobb programellátottsággal rendelkező dobozra. **(Teljesen igazad van. Egy gépet az ad el, hogy mennyi game van rá. Sony-ra eddig nincsen olyan sok cím. Ennyi. K.)** Hogy ezt traumaként élném meg? Kicsit talán csalódottan, de tény, hogy az ésszerű döntések híveként egy másodpercnyi esélyt sem fogok ezután a ps3-nak adni. Így a végére még egy gondolat erejéig visszakanyarodnék az előző havi csevegő témájához: hogy kit vinnék magammal nyaralni? Természetesen KOS-MOS-t. Minden jót és kellemes nyarat a szerkesztőség több tagjának is! Szkvall (p.s. légyszi hagyjátok már ki a wii teszteket az újságból, egyszerűen nem győzöm átlapozni azt a sok értékelen szemetet **(Ennek érdekében és megvitatása céljából írj levelet Kenny-nek, lol K.)**

(Te, kinéztem a szerkesztőség elé, meg volt a hangzavar: áll itt vagy ötven srác, Mario meg Yoshi jelmezben, kiegyenesített kaszákkal meg fáklyákkal, meg csőre töltött Wiimote-okkal. A címedet kérik. Mi legyen? Martin)

Hali! Az első mondat, ami a legjellemzőbb volt számomra 2008 nyarára: hozzá sem nyúltam a kontrollerhez. :) Ez nálam elég furcsa, mert eddig minden nyáron volt annyi szabadidőm, hogy egy-két napra be tudtam gubózni, csak elterültem a szobámban, és átadtam magam Crash-nek vagy Laránák, az örök kedvenceimnek. Most azonban egy nap szabadidőm sem volt, találtam munkát, sokat buliztam (a ZP-be többet be se teszem a lábam... de asszem a rióba sem :D), a Sziget sajnos kimaradt, de majd mesélnek, helyette nyaraltam és nem is akárhol, sokat voltam a barátaimmal, huszadikán a Westend tetején néztem a számomra (Gregory szavaival élve) csillagszóró + csúzli kombót ..:D A legemlékezetesebb ezek után mégis az a denevér volt, amelyik természetesen az első munkanapom estéjén, hajnali 3 kor berepült a szobámba (csakhogy ne tudjak már aludni).. :D Visítás, csörömpölés, apuapuuu!!!! Denevéééér!!! Szegény, azt a zombi arcot soha nem felejtem el, ahogy azt a kis szerencsétlen denevért próbálta egy kispárnával kiterelni az ablakon :) Amúgy tök aranyos volt. Na ennyi a hirtelen összedobott nyaram, részletekbe nem bonyolódom :) Meg csak annyi, hogy nem volt Kennyéknél a megszokott szalonnasütés, na azt nagyon hiányoltam :([bezzeg a mobilon szorakozás Rinivel az megvolt... szemetek.:)] Puszipá, további jó nyarat, már ami maradt belőle :) Rini

(Ezúton szeretném megköszönni édesapádnak, hogy nem vert teljesen agyon, csupán kiterelt a szobádból. Legközelebb lifttel megyek, és csengetek. Ennyit a régimódi romantikáról. Drakula Martin)

Na gyerekek ennyi lett volna szöptömböri csevegő. Vegyes volt a nyári beszámoló. De így a helyes, nem lenne érdekes a világ, ha mindenki ugyanazokat a dolgokat csinálná. A következő havi téma menete egy kicsit megváltozik. Azt szeretném, hogy küldjetek témákat a csevegővel kapcsolatban. A beküldöttekből kiválasztjuk a legjobb 3-at. A fórumon megy majd a szavazás, és a győztes témát fogjuk kivesézni a következő hónapban. Addig is szájonárá mindenkinek!

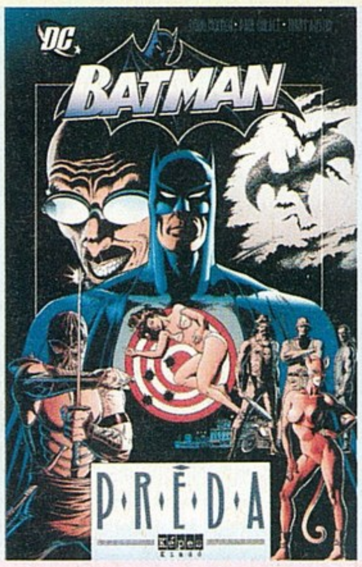
krugman_
kruugman@gmail.com
576konzol@576.hu

(A Csevegőbe érkezett leveleket mindennemű változtatás nélkül közöltük le!)

KÉPREGÉNY

Doug Moench / Paul Gulacy / Terry Austin – Batman: PRÉDA
Doug Moench / Paul Gulacy / Jimmy Palmiotti – Batman: TERROR
Grant Morrison / Dave McKean - Batman: ARKHAM ELMEGYÓGYINTÉZET
Bill Willingham / Lan Medina / Steve Leialoha / Craig Hamilton – FABULÁK: Legendák száműzetésben

Jó régen foglalkoztunk már képregényekkel a Cool-Túra hasábjain, ezért is volt kellemes meglepetés, amikor Martin nem kispályázva, rögtön négy comics ajánlójának a megírásával bízott meg. A kijelölt füzetekből három Batman témakörben indul, ami így a Sötét lovag vélt vagy valós értékei körül zajló masszív hisztiroham hullámai között kifejezetten aktuálistrendyvé teszi a magazint – nem mintha alapból nem lennénk azok...



PRÉDA

Bevezető megvolt, jön a gyors lényegre térés: az elsőnek kiválasztott kötet, a **PRÉDA** címre hallgat, kis hangulatfokozó rombuszokkal a cím betűi között. Olvastán az emberben rögtön egy betűszó lehetősége ugrik be, amit a sztoriban előrehaladva majd jól megmagyaráznak. Vagy nem. Ez esetben az utóbbi verzió a nyerő, viszont így legalább nem vagyunk rászorítva az alkotók értelmezésére, hiszen bárki kitalálhatja a saját verzióját. Pókmalacokat Riogató Éhes Dadaista Akcióban. Például. A történet visszanyúl a Batman mítosz alapjaihoz, Bruce Wayne már javában önjelölt igazságosztóként működik, viszont a rendőrség még nem igazán tudja hová tenni a helyzetet, ezért ambivalens módon bűnözőként kezelik emberünket. Na, ezért nem lennék például soha szuperhős... A kialakult helyzetet megoldandó, Gotham polgármestere ráállítja az ügyre a filmekből is ismerős Gordon rendőrkapitányt és egy Hugo Strange nevű hagymázas pszichiátert, akiről bár tök egyértelmű, hogy maga is kezelésre szorul, ezt valahogy senki sem veszi észre rajtunk, az olvasókon kívül. Van még egy túlbuzgó rendőr is, aki annyira el akarja kapni Batmant, hogy csak na, valamint megjelenik a Macsakanő, aki munkaköri leírása szerint ékszertolvaj, de mellette azért belefér egy kis incselkedés holmi köpenyes hősökkel. A sztori tehát minden elemében klasszikus, talán kissé túlságosan is, a főgenya személye például nem elég karizmatikus, és a történések is eléggé kiszámíthatóak, de a folytatás majd kijavítja a hibát.

TERROR

Merthogy folytatás van. A **Terror** pontosan ugyanazt a vonalat viszi tovább, mint az elöd, csak itt Batman már befutott szuperhős, saját reflektorral, meg minden. Nincs többé gáz a rendőrséggel sem, ami ebben a formában mégsem igaz, hiszen valaki módszeresen próbálja bemártani a denevérembert mindenféle galád bűnügyek elkövetésével. A Batmannek öltözött gonosztevő meglepő módon az a Dr. Strange, aki az előző rész végén több golyóval a testében esett bele egy olyan mély folyóba, amibe átlagemberek jól bele szoktak fulladni. De ki mondta, hogy az őrült pszichiáterek átlagemberek? Strange természetesen nem tett le arról, hogy a denevért kicsinálja, ráadásul tervéhez felhasználja az Arkham gyógyintézetben lábadozó Madárijesztőt. Ketten együtt már képesek megszorítani bármilyen gyakorló szuperhőst, így a jedik oldalán is születik egy valószínűtlen szövetség Batman és a Macskanő között. A sztori némileg elborultabb, mint korábban, Madárijesztő jó(?) szokása szerint a félelemmel operál, felrémlik sokadszor is a sötét múlt, van régi kúria, tele csapdával és ártatlan emberekkel, stb. Bár a Préda sem volt rossz, ez a rész minden téren kidolgozottabb, Macsakanő végre csinál valamit a kis popója módszeres riszálásán kívül, meg hát a Madárijesztő is jóval fenyegetőbb ellenség, mint egy szemüveges mamlasz. Minden klappol, jópofa.





ARKHAM ELMEGYÓGYINTÉZET

Aki viszont az igazán elvont sztorikra gerjed, az **Arkham Elmegyógyintézet** című füzetre csaphat le egy kis jófajta lélekbúvárkodás reményében. Ebben a kötetben Batman ősnemezise, Joker invitálja hősünket egy bizonytalan időtartamú látogatásra az Arkham Elmegyógyintézetbe, némi zsarolást bevetve, mint ösztönző erőt. Persze a denevérember nem mondja, hogy „Anyád!" és megy haza, hanem szépen besétál a csapdába. Csecsebe Joker is van olyan hülye, hogy a többi beteggel összefogva (akik többsége pont Batman miatt van itt ugye) a lerohanás, illetve bélkitaposás kombó használata helyett inkább egy macska egér játékot talál ki, ami ugyan szintén nem kevésbé veszélyes, de legalább egyesével el lehet intézni az opponenseket és jéééé, pontosan ez is történik. A hentelessel párhuzamosan fut az intézet volt direktorának története is, egy látszólag teljesen különálló szálon, ám a végén múlt és jelen összefut egy hátborzongató finálében. Minden blikkfangos csavarozgatás ellenére a kötet igazi érdekessége nem is igazán a történet, hanem az átlagostól eltérő, egyedi rajzstílus(ok)ban rejlik. Minden éjsötét, direkt elnagyolt és beteg, de nagyon. A stílus néha szénrajzra emlékeztet, néha olajfestékre, néha pedig mintha egy fotóra dolgoztak volna rá a fenti módszerekkel. Érdekes, na! Mondjuk végig nagyon kell figyelni, mert helyenként nem teljesen egyértelmű mi is történik, amire rátesz egy lapáttal a szándékoltan széttördelt vonalvezetésű sztori és a rébuszos dialógusok kettőse. Mindezek ellenére az Arkham Elmegyógyintézet beszerzése erősen ajánlott a franchise rajongóin kívül mindenkinek, aki el tud vonatkoztatni a denevér mítosz megszokott ábrázolásmódjától és/vagy egy elvont farok.

FABULÁK

Negyedik, egyben utolsó képregényünk már azzal felhívja magára a figyelmet, hogy a címben nincs benne Batman neve. Meg egyébként magában a képregényben sem, ellenben a cucc baromira eredeti, le a kalappal a kreátorok előtt. Arról van ugyanis szó, hogy van a mi jól megszokott és képregény mércével mérve unalmas kis világunk, ahová az általunk csupán mesekönyvekből ismert hősök szépen átdeportálódnak, mert a saját földjüket ledózerolta valami nagyon gonosz erő. Szó mi szó, kicsit bizarr látni, hogy Hófehérkéből keménykezű hivatalnok, a Kékszakállú hercegből pedig dúsgazdag playboy lett, de gyorsan bele lehet rázódni és akkor már nem is lesz meglepő, hogy a rendőrség szerepét maga a malackazabáló gonosz Farkas tölti be, persze emberbőrbe bújva (full Rozsomák a figura). Rendőrre pedig szükség lesz, ugyanis Hó kisasszony húga Rózsa Piros nyomtalanul eltűnt, csupán egy vérrel alaposan meglocsolt és bónuszként még alaposan szét is vert lakást hagyva maga után. Ahogy lenni szokott, mindenki gyanús, előkerülnek a régi-új szeretők, meg titkos házassági szerződések, a végén meg van nagy, nyilvános leleplezés, pont ahogy az igazi krimikben. A tálalás elsőrangú, annyi fasza ötlet van a kötetben, amiből simán ki lehetne hozni másik három képregényt. Például hol másutt keveredhetne Babszem Jankó internetes piramisjáték botrányba vagy nyerhetnék betekintés a Szépség és a Szörnyeteg házassági gondjaiba, hogy a saját nemesi rangját elárverező kókler mesebeli Hercegről ne is beszéljek. A Fabulák valami egészen új műfajt képvisel a képregények között, amit talán a „szatirikus, messzereplőkkel tálalt, krimibe csomagolt képregényparódia" skatulyába lehetne besorolni, ha bárki akarna ilyet csinálni. Az egyetlen hiba a fordító számlájára írható, aki a „no more happily ever after" mondatot így magyarította le: „boldogan élt, amíg meg nem halt". Jó, tudom, így sem hangzik rosszul, csak éppen nagyon nem azt jelenti, mint az angol eredeti. De ez legyen a legnagyobb probléma... Legyetek ügyesek és olvassatok képregényeket, ha vastagok vagytok, mind a négyet, ellenkező esetben csak a Fabulákat.




THE UNLIMITED STATE OF DESTRUCTION
PRIDE PROFIT PAYBACK
SEP 2008
THIS NOTE IS LEGAL TENDER FOR ALL DESTRUCTION, PUBLIC AND PRIVATE
MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES
PLAY BY YOUR OWN RULES EVERYBODY PAYS
Fiona Amylee Taylor
Support Operative Treasurer.
The Highest Bidder
Petitioner of Mayhem.
NILSSON
MORE MONEY MORE TOYS
100
ÜDV VENEZUELÁBAN. EZ ITT A PUSZTÍTÁS ÚJ JÁTSZÓTERE. A LEHETŐSÉGEK FÖLDJE. PÉNZES MEGBÍZÁSOKKAL. EXCENTRIKUS MEGBÍZÓKKAL. HA NEM FIZETNEK, TÉRÍTSD ŐKET JOBB BELÁTÁSRA. BÁRMIT ELPUSZTÍTHATSZ, BÁRHOVÁ ELJUTHATSZ. AHOGY CSAK AKAROD. MERT ZSOLDOS VAGY. EHHEZ ÉRTESZ.
MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES
16+
PC DVD-ROM SOFTWARE
XBOX 360 LIVE
PlayStation®2
PLAYSTATION 3
16+
www.pegi.info
PANDEMIC
EA